KÓDMESTER

TIPPEK & TRÜKKÖK, CSALÁSOK

2008.
XIII. Évf. 1. Szám
375 Ft
Előfizetve:
300 Ft

XBOX • XBOX360 • PSP • PS2 • PS3 • NDS • GAMECUBE • Wii • PC



PC, PS2
OBSCURE 2
JÁTÉKLEÍRÁS

PSP, PS2, Wii
THRILLVILLE 2
CSALÁSOK

PC, PS2, PS3, Wii
NFS - PROSTREET
CSALÁSOK

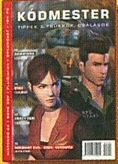
PS2, PS3, Wii, X360
TRANSFORMERS - THE GAME
CSALÁSOK

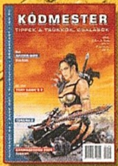
08001
9 771217 714004

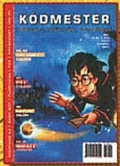
Akció!





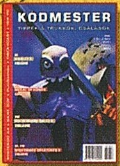


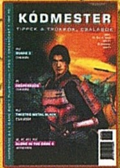












Szerezze be most, régi hiányzó Kódmestereit!

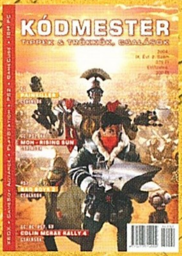
Ha most megrendeli 1998/1-től 2003/2-ig (27 típus) a Kódmester régebbi számait, de minimum 10 példányt, akkor darabját 100 Ft-ért kapja meg*. Aki mind a 27 típust egyben megrendeli, annak ajándékba adunk 1db Kódmester játékleírás gyűjtemény c. könyvet.

Éljen a lehetőséggel!

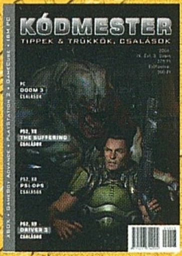
MEGRENDELHETŐ: Kódmester szerkesztőség, 6701 Szeged, Pf. 1232
kodmester@c2.hu • Tel.: (20) 915-5960

*Minden végösszeghez 800-1200 Ft postaköltséget számolunk fel.

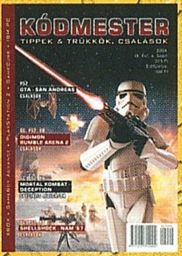
Ha most rendel a 2004/1-től 2006/3-ig megjelent Kódmesterek közül kettőt, a harmadikat ajándékba adjuk típusmegkötés nélkül. Így 3db újság 750Ft-ba fog kerülni.* 1db Kódmester akció nélküli ára 375Ft.*
Aki minimum 35 típust egyben megrendel, az akár a legújabb számot is 100 Ft-os áron vásárolhatja meg a kiadótól.



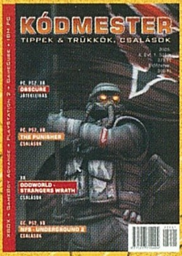
04/2



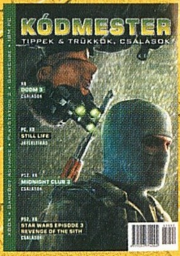
04/3



04/4



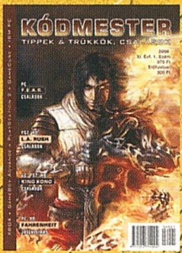
05/1



05/2



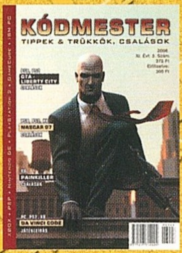
05/3



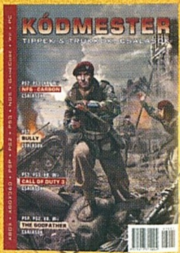
06/1



06/2



06/3



07/1

Kódmester füzetek 43.

Radiant
2007

BETŰRENDES TARTALOMJEGYZÉK

Az újságban előforduló jelzések:

PC – Személyi számítógép
XB – Xbox
X360 – Xbox 360
PSP – PlayStation Portable
PS2 – PlayStation 2
PS3 – PlayStation 3
DS – Nintendo DS
GC – GameCube
Wii – Nintendo Wii


Itt az új generáció és Rád vár...
W3LCOM3 CHANG3
PLAYSTATION 3
Konzol Stúdió
www.konzolstudio.hu

NEED FOR SPEED PROSTREET

PC, PS2, PS3, X360, Wii

A következő kódszavakat „Career" módban, a „Secret Code" opcióban kell begépelni. Minden kódszó csak egyszer aktiválható.

1MA9X99: $2,000
W2iOLLO1: $4,000
L1iS97A1: $8,000
CASHMONEY: $10,000
REGGAME: $10,000
1Mi9K7E1: $10,000

Több pénz: Ha van a memóriakártyátokon NFS Carbon mentés, akkor extra 10,000 készpénzt ad a játék.

UNLOCKALLTHINGS: Megnyílik a térkép, több autó (2004 Pontiac GTO, Chevrolet Cobalt SS, Dodge Viper SRT10, egy másik Nissan 240SX), és minden versenynap.

SAFETYNET: Öt javítás zseton
LEIPZIG: Minden autó megnyílik
ZEROZEROZERO: Coke Zero Golf GTI megnyílik „Career" módban
MITSUBISHIGOFAR: Mitsubishi Lancer Evolution megnyílik „Career" módban
WORLDSLLONGESTLASTING: Energizer Lithium Dodge Viper SRT10 megnyílik „Career" módban
ITSABOUTYOU: Audi TT 3.8 Quattro megnyílik „Career" módban
CASTROLSYNTEC: Castrol Syntec matrica
ENERGIZERLITHIUM: Energizer Lithium matrica
HORSEPOWER: K&N matrica

ICE AGE 2 - THE MELTDOWN

GC, PS2, Wii, XB

Megjegyzés: A kombinációkat gyorsan, egyenletes sebességgel kell bevinni. Különben nem aktiválódnak.

Végtelen kavics: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: Le, Le, Bal, Fel, Fel, Jobb, Fel, Le. Sikeres bevitel esetén az „Infinite Pebbles On" felirat olvasható.

Sérthetetlenség: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: Fel, Jobb, Le, Fel, Bal, Le, Jobb, Bal. Sikeres bevitel esetén az „Infinite Health On" felirat olvasható.

Végtelen energia: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: Le, Bal, Jobb, Le, Le, Jobb, Bal, Le. Sikeres bevitel esetén az „Infinite Energy On" felirat olvasható.

MONSTER HOUSE

GC

Energia visszatöltés: Játék közben, az L + R gombok folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: A, A, A, Y. Sikeres bevitel esetén az életenergia visszatöltődik.

Muníció feltöltés a másodlagos fegyvernél: Játék közben, az L + R gombok folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Y, Y, A, A. Sikeres bevitel esetén a másodlagos fegyver murníciója feltöltődik.

Minden játék majom begyűjtve: Játék közben, az L + R gombok folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Y, X, Y, X, B, B, B, A. Sikeres bevitel esetén feltűnik a majom szimbólum.

MEDAL OF HONOR - VANGUARD

PS2, Wii

A „Cheat" mód engedélyezése: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: Fel, Le, Fel, Le. Sikeres bevitel esetén a képernyő bal felső sarkában megjelenik az „Add meg a csaláskódot" szöveges üzenet. Ezután aktiváljátok a csalást.

Extra pajzs: Játék közben pauzáljatok, majd miután aktiváltátok a „Cheat" módot, üssétek be: Jobb, Bal, Jobb, Le, Fel, Jobb. Sikeres bevitel esetén automatikusan visszaléptek a játékba.

TRANSFORMERS - THE GAME

PS2, PS3, X360, Wii

Sérthetetlenség: A főmenüben álljatok rá a „Bonus Features" opcióra, majd üssétek be: Bal, Bal, Fel, Bal, Jobb, Le, Jobb. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható.

Nincs újratöltés: A főmenüben álljatok rá a „Bonus Features" opcióra, majd üssétek be: Fel, Le, Bal, Jobb, Fel, Fel, Le. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható.

Minden küldetés választható: A főmenüben álljatok rá a „Bonus Features" opcióra, majd üssétek be: Le, Fel, Bal, Jobb, Jobb, Jobb, Fel, Le. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható. Minden küldetés választhatóvá válik, beleértve a két speciálisat is.

A bónusz „Cybertron" küldetés megnyitása: A főmenüben álljatok rá a „Bonus Features" opcióra, majd üssétek be: Jobb, Fel, Fel, Le, Jobb, Bal, Bal. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható.

Nincs forgalom, rendőr, sem katonai egység: A főmenüben álljatok rá a „Bonus Features" opcióra, majd üssétek be: Jobb, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Jobb. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható.

G1 Optimus megnyitása: A főmenüben álljatok rá a „Bonus Features" opcióra, majd üssétek be: Le, Jobb, Bal, Fel, Le, Le, Bal. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható. Aktiválni a „Bonus Features" opcióban található „G1 Characters" menüben lehet.

G1Robovision Optimus megnyitása: A főmenüben álljatok rá a „Bonus Features" opcióra, majd üssétek be: Le, Le, Fel, Fel, Jobb, Jobb, Jobb. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható. Aktiválni a „Bonus Features" opcióban található „G1 Characters" menüben lehet.

G1 Megatron megnyitása: A főmenüben álljatok rá a „Bonus Features" opcióra, majd üssétek be: Le, Bal, Bal, Le, Jobb, Jobb, Fel. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható. Aktiválni a „Bonus Features" opcióban található „G1 Characters" menüben lehet.

G1 Jazz Repaint megnyitása: A főmenüben álljatok rá a „Bonus Features" opcióra, majd üssétek be: Bal, Fel, Le, Le, Bal, Fel, Jobb. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható. Aktiválni a „Bonus Features" opcióban található „G1 Characters" menüben lehet.

G1 Starscream Repaint megnyitása: A főmenüben álljatok rá a „Bonus Features" opcióra, majd üssétek be: Jobb, Le, Bal, Bal, Le, Fel, Fel. Sikeres bevitel esetén egy villanás látható. Aktiválni a „Bonus Features" opcióban található „G1 Characters" menüben lehet.

LEGO STAR WARS - THE COMPLETE SAGA

Wii, X360

Bónuszkarakterek megnyitása: A következő kódszavakat a Mos Eisley-i kantinban, a főpultnál található „Enter Code" menüben lehet bevinni. Kiválasztani „Free Play" módban lehet őket.

HHY697: Boss Nass
QRN714: Captain Tarpals
DDD748: Count Dooku
EUK421: Darth Maul
BRJ437: Disguise
AAB123: Droid Trifighter
EWK785: Ewok
PMN576: General Grievous
ZZR636: Greedo
GIJ989: IG-88
HUT845: Imperial Shuttle
KLJ897: Jango Fett
EVILR2: R2-Q5 droid
NBN431: Stormtrooper
DBH897: TIE Fighter
INT729: TIE Interceptor
BDC866: Vulture Droid
PLL967: Watto
584HJF: Zam Wesell
UUU875: Zam's Airspeeder

TONY HAWK'S PROJECT 8

PS2, PS3, PSP, XB

A kódszavakat az „Options" menüben található „Cheat Codes" opcióban kell begépelni.

plus44: „Free Skate" módban választhatóvá válik Travis Baker

enterandwin: „Free Skate" módban választhatóvá válik Bum

notmono: „Free Skate" módban választhatóvá válik Jason Lee

hohohosoi: „Free Skate" módban választhatóvá válik Christian Hosoi

mixitup: „Free Skate" módban választhatóvá válik Kevin Staab

strangefellows: „Free Skate" módban választhatóvá válik Dad és Skater Jam Kid

themedia: „Free Skate" módban választhatóvá válik Photographer és Filmer

militarymen: „Free Skate" módban választhatóvá válik Colonel és Security Guard

wearelosers: „Free Skate" módban választhatóvá válik Nerd

manineedadate: „Free Skate" módban választhatóvá válik Beaver Mascot

suckstobedead: „Free Skate" módban választhatóvá válik Zombie

sellsellsell: „Free Skate" módban választhatóvá válik Real Estate Agent

newshound: „Free Skate" módban választhatóvá válik Anchor Man

badverybad: „Free Skate" módban választhatóvá válik Twin

shescaresme: „Free Skate" módban választhatóvá válik Big Real Estate Agent

yougotitall: Minden Special megnyílik a Shopban, kivéve a Decket és a Pro Tricket.

jammypack: Örök Special. „Career" módban, játék közben pauzáljatok, majd a „Game Options"-ban található „Cheats" menüben aktiváljátok az „Always Special" csalást.

allthebest: Perfect statisztika

frontandback: Perfekt Manual. „Career" módban, játék közben pauzáljatok, majd a „Game Options"-ban található „Cheats" menüben aktiváljátok a „Perfect Manual" csalást.

balancegalore: Hibátlan korlát mutatvány. „Career" módban, játék közben pauzáljatok, majd a „Game Options"-ban található „Cheats" menüben aktiváljátok a „Perfect Rail" csalást.

shellshock: Végtelen fókusz. „Career" módban, játék közben pauzáljatok, majd a „Game Options"-ban található „Cheats" menüben aktiváljátok az „Unlimited Focus" csalást.

needaride: Szinte az összes Deck megnyitása. Kivétel az Inkblot Deck és a Gamestop Deck

birdhouse: Inkblot Deck

THRILLVILLE - OFF THE RAILS

PS2, PSP

Minden vidámparki építőelem megnyitása: Játék közben, bármelyik parkban üssétek be a következő kombinációt: ■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ▲. Sikeres bevitel esetén nyomjátok meg a ■ gombot, majd lépjetek a „Build" opcióba. Itt választhatjátok ki az új parképítő elemeket.

Minden vidámpark megnyitása: Játék közben, bármelyik parkban üssétek be a következő kombinációt: ■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ■. A vidámpark választáshoz pauzáljatok, majd lépjetek a „Go To HQ" opcióba, azután válasszátok a „Park Select" menüt.

Plusz 50,000 dollár: Játék közben, bármelyik parkban üssétek be a következő kombinációt: ■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ×. Sikeres bevitel esetén 50,000 dollárral nő a bevételetek. Ezt a csalást többször is alkalmazhatjátok.

A küldetések teljesítése: Játék közben, bármelyik parkban üssétek be a következő kombinációt: ■, ●, ▲, ■, ●, ▲, ●. Sikeres bevitel esetén nyomjátok meg a ■ gombot, majd lépjetek a „Missions"

opcióba. Itt válasszátok ki a teljesítésre kijelölt feladatot, majd nyomjátok meg a ■ gombot. Ezt a műveletet alkalmazzátok annyiszor, amennyiszer szükséges. Az eredeti állapotot a ● gomb megnyomásával tudjátok visszaállítani.

Minden „Party Play" mini játék megnyitás: Játék közben, bármelyik parkban üssétek be a következő kombinációt: ■, ●, ▲, ■, ●, ▲, Jobb. Ezután lépjetek ki a főmenübe és válasszátok a „Party Play" menüpontot.

Plusz 500 Thrill pont: Játék közben, bármelyik parkban üssétek be a következő kombinációt: ●, ■, ▲, ●, ■, ▲, ■. Ezt a csalást többször is alkalmazhatjátok.

BLAZING ANGELS - SQUADRONS OF WWII

Wii

Minden küldetés és repülőgép választható: A főmenüben a Plusz + Mínusz gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Bal, Jobb, 1, 2, 2, 1. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „All Missions And Planes Unlocked" szöveges üzenet.

OVER THE HEDGE

GC

Pályaválasztás: Játék közben pauzáljatok, majd az L + R gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Y, X, Y, X, X, B. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Cheat Enabled" szöveges üzenet. Lépjetek ki a főmenübe, válasszátok a „Continue" menüpontot, mely segítségével a „The Woods" pályára kerültök. A parafatáblánál tudtok pályát és mini játékot választani.

Minden mini játék választható: Játék közben pauzáljatok, majd az L + R gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Y, X, Y, Y, B, B. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Cheat Enabled" szöveges üzenet.

Minden speciális mozgás megnyitva: Játék közben pauzáljatok, majd az L + R gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Y, X, Y, B, B, X. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Cheat Enabled" szöveges üzenet.

Magasabb tápérték az élelmiszerekben: Játék közben pauzáljatok, majd az L + R gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Y, X, Y, X, B, Y. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Cheat Enabled" szöveges üzenet. A felvett élelmiszerek többet töltenek vissza az életenergia csíkba.

Extra sebzés: Játék közben pauzáljatok, majd az L + R gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Y, X, Y, X, Y, B. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Cheat Enabled" szöveges üzenet.

Bónusz képregény 1: Játék közben pauzáljatok, majd az L + R gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Y, X, B, B, X, Y. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Cheat Enabled" szöveges üzenet. A bónusz képregényeket a főmenüben található „Extras" opcióban tekinthetitek meg.

Bónusz képregény 2: Játék közben pauzáljatok, majd az L + R gombkombináció folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: Y, Y, B, X, B, X. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Cheat Enabled" szöveges üzenet. A bónusz képregényeket a főmenüben található „Extras" opcióban tekinthetitek meg.

LOONEY TUNES: ACME ARSENAL

PS2

A következő kombináció a főmenüben található „Cheats" opcióban kell bevinni. A csalás aktiválásával kikapcsolódik a mentés funkció.

Végtelen muníció: Le, Bal, Fel, Jobb, Le, Bal, Fel, Jobb, Le. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Unlimited Ammo" felirat.

AVATAR THE LAST AIRBENDER - THE BURNING EARTH

PS2, Wii

A következő kódszavakat a „Code Entry” menüben kell begépelni.

65049: Sérthetetlenség. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Unlimited Health” szöveges üzenet.

90210: Dupla sebzés. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Double Damage” szöveges üzenet.

66206: Végtelen speciális támadás. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Unlimited Special Attacks” szöveges üzenet.

28260: Egy ütéses halál. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „1 Hit Dishonor” szöveges üzenet.

99801: Minden bónusz játék megnyitása. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „All Bonus Games” szöveges üzenet.

85061: Minden választható a galériában. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „All Gallery Items” szöveges üzenet.

89121: Max. Level szint. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Max Level” szöveges üzenet.

GOTTLIEB PINBALL CLASSICS

PSP, Wii

A főmenüből nyíló „Enter Code” képernyőn forgassátok ki a következő kódszavakat.

BIG: „Xolten”, a jövendő mondó gép megnyitása. Sikeres bevitel esetén a „You Have Unlocked Xolten” szöveges üzenet látható.

HOT: A „Love Meter” gép megnyitása. Sikeres bevitel esetén a „You Have Unlocked Love Meter” szöveges üzenet látható.

HEF: A „Play Boy” gép megnyitása. Sikeres bevitel esetén a „You Have Unlocked Play Boy” szöveges üzenet látható.

WGR: A „Payout” mód megnyitása. Sikeres bevitel esetén a „You Have Unlocked Payout Mode” szöveges üzenet látható.

CKF: Egyedi golyók. Sikeres bevitel esetén a „You Have Unlocked Custom Balls” szöveges üzenet látható. Ezután az „Options” menübe lépve választhatóvá válik a „Custom Ball” opció.

BZZ: A golyó letiltásának szabályozása. Sikeres bevitel esetén a „You Have Unlocked Optional Tilt” szöveges üzenet látható. Ezután az „Options” menübe lépve választhatóvá válik a „Tilt” opció.

UNO: Az „Ace High” gép megnyitása. Sikeres bevitel esetén a „You Have Unlocked Ace High” szöveges üzenet látható.

LIS: A „Black Hole” gép megnyitása. Sikeres bevitel esetén a „You Have Unlocked Black Hole” szöveges üzenet látható.

NYC: A „Central Park” gép megnyitása. Sikeres bevitel esetén a „You Have Unlocked Central Park” szöveges üzenet látható.

PBA: A „Strikes n' Spares” gép megnyitása. Sikeres bevitel esetén a „You Have Unlocked Strikes n' Spares” szöveges üzenet látható.

PGA: A „Tee'd Off” gép megnyitása. Sikeres bevitel esetén a „You Have Unlocked Tee'd Off” szöveges üzenet látható.

SCARFACE - THE WORLD IS YOURS

PC, PS2, XB, Wii

A következő kódszavakat játék közben, pauzálás után, a „Cheats” menübe kell beírni.

MEDIK: Energia visszatöltés. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Refill Health” menüpont.

AMMO: Muníció visszatöltés. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Max Ammo” menüpont.

FPATCH: 1.000 Balls. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Fill Balls Meter" menüpont.

OLDFAST: Ariel autó előhívása. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Spawn Ariel MK III" menüpont.

666999: Bacinari autó előhívása. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Spawn Bacinari" menüpont.

DUMPER: Dömper előhívása. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Spawn Odin VH88" menüpont.

BUMMER: Páncélozott jármű géppuskával. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Spawn Bodog Stampede" menüpont.

DOZER: Buldózer előhívása. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Spawn Bulldozer" menüpont.

BLACK: Fekete ruha Tonynak. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Black Suit Tony" menüpont.

BLUESH: Kék ruha Tonynak. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Blue Pinstripe Suit ..." menüpont.

WHITE: Fehér ruha Tonynak. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „White Suit Tony" menüpont.

WHITESH: Fehér ruha Tonynak. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „White Suit Tony ..." menüpont.

TUNEME: Új zeneszám. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „BReal -The World .." menüpont.

MARTHA: Másik napszak. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Change Time of Day" menüpont.

FLYSTRT: Kisebb agresszió a zsaruknak. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Decrease Cop Heat" menüpont.

NOBALLS: Kisebb agresszió a gengsztereknek. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Decrease Gang Heat" menüpont.

DONUT: Nagyobb agresszió a zsaruknak. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Increase Cop Heat" menüpont.

GOBALLS: Nagyobb agresszió a gengsztereknek. Sikeres bevitel esetén megjelenik az „Increase Gang Heat" menüpont.

SHAZAAM: Napsütés. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Toggle Lightning" menüpont.

RAINY: Elered az eső. Sikeres bevitel esetén megjelenik a „Toggle Rain" menüpont.

FAR CRY - VENGEANCE

Wii

A következő kódszót a főmenüben található „Cheats Menu" opcióban kell beírni. Ügyeljetek a kis és nagybetűkre. Sikeres bevitel esetén a „Cheat Code Accepted" szöveges üzenet látható.

GiveMeTheMaps: Minden pálya választható

SSX BLUR

Wii

A kódszavakat az „Options" menüben található „Cheat Codes" opcióban kell begépelni. Ügyeljetek a kis és nagybetűkre.

NoHolds: Minden versenyző választható

MasterKey: Minden pálya választható

SportShop: Minden deszka és síléc választható

Comboer: Minden „Ubertricks" választható

ClothShop: Minden ruha választható

WildFur: Yeti ruha

FullGasTank: Örök max. „Groove"

AllStars: Örök max. statisztika minden versenyzőnek

FairPlay: Örök min. statisztika minden versenyzőnek

Artistry: Minden „Concept Art" megnyílik

BlankRecord: Minden „High Score" érték törlése

DisableThem: Minden csalás kikapcsolása

DRIVER - PARALLEL LINES

Wii

Játék közben pauzáljatok, majd a „Settings"-ből nyíló „Cheats" opcióban található „Enter Cheats Code" menüben gépeljétek be az aktuális kódszót. Sikeres bevitel után lépjetek vissza a „Cheats" opcióba és egy kipipálással aktiváljátok az aktuális csalást.

STEELMAN: Sérthetetlenség. A „Cheats" menüben megjelenik az „Invincibility"' opció.

THE SIMPSONS GAME

PS2

A következő kombinációkat a főmenüben található „Extras" opcióban kell bevinni.

Végtelen speciális erő: ●, Bal, Jobb, ●, ■, L1. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható.

Megnyílik minden Clichés: Bal, ■, Jobb, ●, Jobb, L1. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható.

Minden videobejátszás választható: ■, Bal, ■, Jobb, ●, R1. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható.

SPIDER-MAN - FRIEND OR FOE

PS2, Wii

5,000 bónuszpont karakterfejlesztésre: Amikor Helicarrierben vagytok, akkor üssétek be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb. *Megjegyzés: Ez a csalás csak egyszer használható.*

New Goblin előhívása: Amikor Helicarrierben vagytok, akkor üssétek be: Bal, Le, Jobb, Jobb, Le, Bal.

Sandman előhívása: Amikor Helicarrierben vagytok, akkor üssétek be: Jobb, Jobb, Jobb, Fel, Le, Bal.

Venom előhívása: Amikor Helicarrierben vagytok, akkor üssétek be: Bal, Bal, Jobb, Fel, Le, Le.

SHREK THE THIRD

PS2, Wii, X360

10,000 aranyérme: A következő kombinációt a Gift Shopban üssétek be: Fel, Fel, Le, Fel, Jobb, Bal. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható.

Titkos bónuszöltözet 1: Bal, Bal, Fel, Jobb, Jobb, Fel, Bal. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható. Játék közben Shrek szürke kalapban és ruhában fog megjelenni.

Titkos bónuszöltözet 2: Jobb, Jobb, Le, Bal, Bal, Fel, Jobb. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható. Játék közben Shrek nyárias öltözékben fog megjelenni.

RATATOUILLE

GC, PS2, PS3, Wii, XB, X360

A „Cheat" mód használata: Menjetek az „Extras" menüben található „Gusteau's Shop" opcióba. Itt lépjetek a „Secrets" menübe, majd alkalmazzátok a következő kódokat. A kódmeghatározás (pl. *Code 01*) után az aktiváláshoz szükséges kódszó következik (pl. Pieceocake), utána pedig a funkciója. A „Secrets" menüben klikkeljetek rá a kiválasztott sorra, azután a megjelenő „Enter Cheatcode" képernyőn gépeljétek be az aktuális kódszót. Az aktiváláshoz klikkeljetek rá a piros színű feliratra. Az aktív csalás felirata zöld színű. Ügyeljetek a kis és nagybetűkre.

Code 01: Pieceocake. Választhatóvá válik a „Very Easy" nehézségi szint.*

Code 02: Myhero. Nem tudnak az ellenfelek megsebezni, csak vízben, vagy ha leesel valahonnét, akkor sérülhetsz meg.*

Code 03: Asobo. Az Asobo logo videójának lejátszása.

Code 04: Shielded. Nem tudnak az ellenfelek megsebezni, csak vízben, vagy ha leesel valahonnét, akkor sérülhetsz meg.*

Code 05: Spyagent. Nem észlelnek az ellenfelek.*

Code 06: Ilikeonions. Fingik, amikor ugrik.

Code 07: Hardfeelings. Az ellenfelek lefejelése.

Code 08: Slumberparty. A „Multiplayer" mód megnyitása.

Code 09: Gusteauart. A „Concept Art" megnyitása.

Code 10: Gusteauship. Mind a négy „Championship" mód megnyitása.

Code 11: Mattelme. Minden „Single-Player" és „Multi-Player" mini játék megnyitása.

Code 12: Gusteauvid. Minden videobejátszás megnyitása.

Code 13: Gusteaures. Minden bónusz „Artworks" megnyitása.

Code 14: Gusteaudream. Minden „Dream Worlds" megnyílik a „Gusteau's Shop"-ban.

Code 15: Gusteauslide. Minden „Slides" megnyílik a „Gusteau's Shop"-ban.

Code 16: Gusteaulevel. Minden „Single-Player" mini játék megnyitása.

Code 17: Gusteaucombo. Minden megnyílik a „Gusteau's Shop"-ban.

Code 18: Gusteaupot. +5,000 Gusteau pont.

Code 19: Gusteaujack. +10,000 Gusteau pont.

Code 20: Gusteauomni. +50,000 Gusteau pont.

*: Ez a kód nem vehető meg csak „Story" módban kiérdemelhető.

TOKYO XTREME RACER - DRIFT 2

PS2

A következő kódszavakat „Conquest" módban, névnek kell beírni.

DRIFT: 2,980,000CP

Takumi: 2,960,000CP

Richard: 2,880,000CP

SPONGEBOB SQUAREPANTS - CREATURE FROM THE KRUSTY KRAB

GC, PS2, Wii

A következő kombináció a főmenüben található „Cheat Codes" opcióban kell beírni.

GUDGEON: Minden pálya választható.

PORKPIE: Minden bónuszjáték megnyílik.

GASSY: Végtelen üzemanyag a repülős pályákon.

VIGOR: Sérthetetlenség a mászkálós pályákon.

SCOOTLES: Az összes „Sleepy Seed" begyűjtve.

TISSUE: Sleepy Seed detektor.

ROCFISH: 30,000 Z.

PATRICK: Szmoking Patriknak a „Starfishman To The Rescue" pályán.

PIRATE: Kalózruha Patriknak a „Rooftop Rumble" pályán.

SPONGE: Punk ruha Spongyabobnak a „Diesel Dreaming" pályán.

PANTS: Spongyabob ruha Planktonnak a „Super-Size Patty" pályán.

ROBOT: Űrhajós ruha Planktonnak a „Revenge Of The Giant Plankton" pályán.

PILOT: Pilóta ruha Spongyabobnak az „It Came From Bikini Bottom" pályán.

BRAIN: Hatalmas agy Spongyabobnak a „Hypnotic Highway" pályán.

KRABBY: Csontváz ruha Spongyabobnak az „Alaska Belly Trouble" pályán.

FLAMES: Új lángszín effekt Spongyabobnak a „Diesel Dreaming" pályán.

INVENT: Feltalálói ruha Planktonnak a „Super-Sized Patty" pályán.

BUNRUN: Rakéta autó Patriknak a „Hypnotic Highway" pályán.

SAFARI: Szafari ruha Patriknak a „Rocket Rodeo" pályán.

BONES: Csontváz ruha Patriknak a „Hypnotic Highway" pályán.

HYPCAR: Hypnotic autó Spongyabobnak a „Hypnotic Highway" pályán.

DUCKGUN: Másik repülőgép Spongyabobnak az „It Came From Bikini Bottom" pályán.

SPACE: Másik rakéta Patriknak a „Rocket Rodeo" pályán.

HOTROD: Új autó Spongyabobnak a „Diesel Dreaming" pályán.

LASER: Új lézerszem szín Planktonnak a „Revenge of The Giant Plankton" pályán.

ROCKET: Új rakétalézer Patriknak a „Hypnotic Highway" pályán.

HOVER: Másik vízijármű Planktonnak a „Hypnotic Highway" pályán.

SPIN: Új effekt Patriknak a „Starfishman To The Rescue" pályán.

THRILLVILLE - OFF THE RAILS

Wii

Minden vidámparki építőelem megnyitása: Játék közben, bármelyik parkban üssétek be a következő kombinációt: C, Z, B, C, Z, B, B. Sikeres bevitel esetén nyomjátok meg a C gombot, majd lépjetek a „Build" opcióba. Itt választhatjátok ki az új parképítő elemeket.

Minden vidámpark megnyitása: Játék közben, bármelyik parkban üssétek be a következő kombinációt: C, Z, B, C, Z, B, C. A vidámpark választáshoz pauzáljatok, majd lépjetek a „Go To HQ" opcióba, azután válasszátok a „Park Select" menüt.

Plusz 50,000 dollár: Játék közben, bármelyik parkban üssétek be a következő kombinációt: C, Z, B, C, Z, B, A. Sikeres bevitel esetén 50,000 dollárral nő a bevételetek. Ezt a csalást többször is alkalmazhatjátok.

A küldetések teljesítése: Játék közben, bármelyik parkban üssétek be a következő kombinációt: C, Z, B, C, Z, B, Z. Sikeres bevitel esetén nyomjátok meg a C gombot, majd lépjetek a „Missions" opcióba. Itt válasszátok ki a teljesítésre kijelölt feladatot, majd nyomjátok meg a C gombot. Ezt a műveletet alkalmazzátok annyiszor, amennyiszer szükséges. Az eredeti állapotot a Z gomb megnyomásával tudjátok visszaállítani.

Minden „Party Play" mini játék megnyitás: Játék közben, bármelyik parkban üssétek be a következő kombinációt: C, Z, B, C, Z, B, Jobb. Ezután lépjetek ki a főmenübe és válasszátok a „Party Play" menüpontot.

Plusz 500 Thrill pont: Játék közben, bármelyik parkban üssétek be a következő kombinációt: Z, C, B, Z, C, B, C. Ezt a csalást többször is alkalmazhatjátok.

THE SIMPSONS GAME

Wii

A következő kombinációkat a főmenüben található „Extras" opcióban kell bevinni.

Végtelen speciális erő: Plusz, Bal, Jobb, Plusz, Mínusz, Z. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható.

Megnyílik minden Clichés: Bal, Mínusz, Jobb, Plusz, Jobb, Z. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható.

Minden videobejátszás választható: Mínusz, Bal, Mínusz, Jobb, Plusz, C. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható.

BARNYARD

Wii

9,999 Pénz: Játék közben a Nunchuckon tartsátok folyamatosan nyomva a C + Z gombokat, majd a Wiimote-on üssétek be: 2x Le, 4x Bal, Fel, Bal. Sikeres bevitel esetén megjelenik egy szöveges üzenet.

Minden eszköz választható a batyuban és a virágos csomagban: Játék közben a Nunchuckon tartsátok folyamatosan nyomva a C + Z gombokat, majd a Wiimote-on üssétek be: 2x Le, Fel, Jobb, 2x Bal, Jobb,

Fel. Sikeres bevitel esetén megjelenik egy szöveges üzenet. Többszöri bevitel esetén többszöröződik a virágok darabszáma.

Minden mini játék megnyitása: A főmenüben, a Nunchuckon tartsátok folyamatosan nyomva a C + Z gombokat, majd a Wiimote-on üssétek be: Fel, Bal, Le, 2x Jobb, Le, Bal, Fel. Sikeres bevitel esetén megjelenik egy szöveges üzenet. Az „Antics" menübe lépve válogathattok a mini játékok közül.

Minden bónusz megnyitása: A főmenüben, a Nunchuckon tartsátok folyamatosan nyomva a C + Z gombokat, majd a Wiimote-on üssétek be: Fel, Jobb, Le, 2x Bal, Le, Jobb, Fel. Sikeres bevitel esetén megjelenik egy szöveges üzenet. A „Bonus" menübe lépve megtekinthetitek a bónuszvideokat és képeket.

COMMANDOS STRIKE FORCE

PC, PS2, XB

A következő kódszót a „Campaign Profiles" képernyőn névként kell beírni.

TRUCO: Pályaválasztás

TAK AND THE POWER OF JUJU

GC

Max. palánta begyűjtve: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: B, Y, X, Bal, Fel, Jobb, Le, Le. Sikeres bevitel esetén megjelenik az ikonja.

Max. holdkő begyűjtve: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: Y, Y, B, B, X, X, Bal, Jobb. Sikeres bevitel esetén megjelenik az ikonja.

Max. Juju Power begyűjtve: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: Fel, Jobb, Bal, Le, Y, X, B, Le. Sikeres bevitel esetén megjelenik az ikonja.

Max. Yorbel begyűjtve: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: Fel, Y, Bal, B, Jobb, X, Le, Fel. Sikeres bevitel esetén megjelenik az ikonja.

Plusz 100 toll begyűjtve: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: B, Y, X, B, Y, X, B, Y, X. Sikeres bevitel esetén megjelenik az ikonja. A kód többször alkalmazható.

Minden videobejátszás választható: Játék közben pauzáljatok, majd üssétek be: Bal, Jobb, B, B, X, X, Bal, Jobb. Sikeres bevitel esetén hangjelzés hallható. Ezután menjetek a főmenübe, ahol lépjetek az „Extras", majd a „Bonus Features" menüben megtaláljátok a „Cinematics" opciót.

PRO RALLY

GC

A következő kódszót a „Drivers" képernyőn, a sofőr nevének kell beírni.

ASEREJE: Minden megnyílik a játékban.

JUICED 2 - HOT IMPORT NIGHTS

PSP, PS2, PS3, X360

Speciális kihívások: A következő kódszavakat a „Driver DNA Lab" menüben lévő „Cheats And Challenges" opcióban kell begépelni. Sikeres bevitel esetén megnyílik az aktuális kihívás.

JWRS: Nyerjétek meg a kihívást és megkapjátok a Nissan Skyline R34 GT-R autót DNA Lab módban.

GVDL: Nyerjétek meg a kihívást és megkapjátok a BMW Z4 Roadster autót DNA Lab módban.

YTHZ: Nyerjétek meg a kihívást és megkapjátok a Audi TT 1.8L Quattro autót DNA Lab módban.

RBSG: Nyerjétek meg a kihívást és megkapjátok a Holden Monaro autót DNA Lab módban.

BSLU: Nyerjétek meg a kihívást és megkapjátok a Hyundai Coupe 2.7L V6 autót DNA Lab módban.

MRHC: Nyerjétek meg a kihívást és megkapjátok a Infiniti G35 autót DNA Lab módban.

MNCH: Nyerjétek meg a kihívást és

megkapjátok a Frito-Lay Infiniti autót DNA Lab módban.

KDTR: Nyerjétek meg a kihívást és megkapjátok a Koenigsegg CCX autót DNA Lab módban.

DOPX: Nyerjétek meg a kihívást és megkapjátok a Mitsubishi Prototype X autót DNA Lab módban.

PRGN: Nyerjétek meg a kihívást és megkapjátok a Nissan 350Z autót DNA Lab módban.

WIKF: Nyerjétek meg a kihívást és megkapjátok a Saleen S7 autót DNA Lab módban.

FAMQ: Nyerjétek meg a kihívást és megkapjátok a Seat Leon Cupra R autót DNA Lab módban.

BARNYARD

GC

9,999 Pénz: Játék közben tartsátok folyamatosan nyomva az L + Z gombokat, majd üssétek be: 2x A, 4x X, Y, X. Sikeres bevitel esetén megjelenik egy szöveges üzenet.

Minden eszköz választható a batyuban és a virágos csomagban: Játék közben tartsátok folyamatosan nyomva az L + Z gombokat, majd üssétek be: 2x A, Y, B, 2x X, B, Y. Sikeres bevitel esetén megjelenik egy szöveges üzenet. Többszöri bevitel esetén többszöröződik a virágok darabszáma.

Minden mini játék megnyitása: A főmenüben tartsátok folyamatosan nyomva az L + Z gombokat, majd üssétek be: Y, X, A, 2x B, A, X, Y. Sikeres bevitel esetén megjelenik egy szöveges üzenet. Az „Antics" menübe lépve válogathattok a mini játékok közül.

Minden bónusz megnyitása: A főmenüben tartsátok folyamatosan nyomva az L + Z gombokat, majd üssétek be: Y, B, A, 2x X, A, B, Y. Sikeres bevitel esetén megjelenik egy szöveges üzenet. A „Bonus" menübe lépve megtekinthetitek a bónuszvideokat és képeket.

VICTORIOUS BOXERS 2 - FIGHTING SPIRIT

PS2

A következő kódszavakat az „Options" menüben található „Password" opcióban kell begépelni.

NEL SAZ UMA: Több választható karakter „Exhibition" módban

DAT EVS RMZ: Date vs. Ramirez mérkőzés előhívása „Story" módban

DAM ATA MAQ: Négy új karakter választható „Story" módban

MRS AND MAN: Három új karakter választható „Exhibition" módban

ALL *ST ARS: Paudy, Hotta és Yamanaka mérkőzés „Exhibition" módban

ASA CT3 CLR: Takamura vs. Yajima mérkőzés „Story" módban

BRC MAN EXH: Broccoman választható válik „Exhibition" módban

CRASH OF THE TITANS

PS2

Crash nagy fejjel: Játék közben pauzáljatok, majd az R1 gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: ■, ■, ▲, ×. Ismételt bevitel esetén a kód hatása megszűnik.

Árnyék Crash: Játék közben pauzáljatok, majd az R1 gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: ▲, ■, ▲, ■, ×. Ismételt bevitel esetén a kód hatása megszűnik.

Árnyék Crash nagy fejjel: Játék közben pauzáljatok, majd az R1 gomb folyamatos nyomva tartása mellett üssétek be: ■, ▲, ■, ▲, ×. Ismételt bevitel esetén a kód hatása megszűnik.

BARNYARD

PS2

9,999 Pénz: Játék közben tartsátok folyamatosan nyomva az R1 + R2 gombokat, majd üssétek be: 2x ×, 4x ■, ▲, ■. Sikeres bevitel esetén megjelenik egy szöveges üzenet.

Minden eszköz választható a batyuban és a virágos csomagban: Játék közben tartsátok folyamatosan nyomva az R1 + R2 gombokat, majd üssétek be: 2x ×, ▲, ●, 3x ■, ●, ▲. Sikeres bevitel esetén megjelenik egy szöveges üzenet. Többszöri bevitel esetén többszöröződik a virágok darabszáma.

Minden mini játék megnyitása: A főmenüben tartsátok folyamatosan nyomva az R1 + R2 gombokat, majd üssétek be: ▲, ■, ×, 2x ●, ×, ■, ▲. Sikeres bevitel esetén megjelenik egy szöveges üzenet. Az „Antics" menübe lépve válogathattok a mini játékok közül.

Minden bónusz megnyitása: A főmenüben tartsátok folyamatosan nyomva az R1 + R2 gombokat, majd üssétek be: ▲, ●, ×, 2x ■, ×, ●, ▲. Sikeres bevitel esetén megjelenik egy szöveges üzenet. A „Bonus" menübe lépve megtekinthetitek a bónuszvideokat és képeket.

RALLY CHAMPIONSHIP

GC

A következő kódszavakat a „Player Setup" menüben található „Name" opcióban, névnek kell megadni. Minden kódszót kisbetűvel kell beírni.

worldrally: Minden „Quick Pally" pálya választható

scallies: Minden autó választható

freeplay: „Arcade" módban elérhetővé válik a „Champion" és a „World Pro" játékmód

bonuspool: $1,025,000

OKAMI

PS2

Játékleírás (folytatás):

WESTERN NIPPON

Ryoshima Coast

Menj Ankoku Temple felé jobbra. Amikor elérsz a sziklában lévő repedéshez, robbantsd ki. Vezesd ki a benti tóban lévő vizet az egyik kiszáradt tóból a másikba, a Waterspout technikával. A legfelső tavacska közepén van egy kis sziget, aminek a közepén van egy elszáradt Guardian Sapling. Ezt is lásd el vízzel, és a csökevényes sarjból hamarosan megerősödik a fa. Használd rajta a Bloom technikát, és az átok megszűnik a környéken. Ugorj le a szikláról, és a tengerpart mentén menj Sei-an City felé. Amikor felérsz a nagy kőgátra, és jobbra indulsz, egy Ubumebe botlasz. Várd meg, míg lecsap, és kővé dermed, akkor tudod csak támadni. Miután elpusztítottad, menj egyenesen Sei-an Citybe.

Sei-an City (Commoners Qtr.)

Az egész városban valamiféle különös átok lappang. Menj előre és ugorj le balra a csatornába, ahol az Aspirin Carpenter van. Elmondja, hogy a főnökével azon dolgoznak, hogy a csatorna ismét megteljen vízzel. Menj tovább az öreg Nagurihoz, aki szintén ezen fáradozik a mélyben. Beszélgess vele addig, míg fel nem kér a segítségre. Segíts neki úgy, ahogy azt már Mr. Bamboo-val is tetted. Vezesd le teljesen; a jobb oldalon haladj lefelé. Az L1 megnyomásával megnézheted, hogy minél mit érdemes alkalmazni. Ha teljesen leértetek, és Naguri megtalálja a vízforrást, kezdj el ásni. A csatorna megtelik vízzel. Most menj át az átjárón, ami északra van.

Sei-an City (Aristocratic Qtr.)

El kell menned Himikóhoz, Nippon királynőjéhez. Menj át a nagy hídon, aminek a túloldalán találkozol a halász Benkeivel. Beszélj vele. Elmondja, hogy a Living Swordöt szeretné kipecázni, mert ez az egy hiányzik még az 1000-es gyűjteményéből, azonban nem tudja, mitévő legyen. Menj vissza a városba és a bejárat mellett lévő Tool Dealertől vegyél egy Blinding Snowt. Ezzel a csalival majd

kifoghatod azt a halat, aminél a kard van. Vidd a csalit Benkeihez és beszélj vele, míg el nem kezd pecázni. Az ecsettel rajzold be a zsinórt a bot és a halak közé. Horgássz addig, míg ki nem fogod a Cutless Fisht. Benkei álma teljesül, a hal, azaz a kard kifogásával. Hálája jeléül átalakítja a hidat, hogy továbbmehess.

A távolban egy kavargó tornádót pillantanak meg Okamiék. Továbbhaladva ismét összefutsz Wakával, akitől újabb megbízást kapsz. Menj be Rao házába és beszélj vele. Ő is elmondja, hogy a Water Dragon rettegésben tartja a várost, és ez egyre rosszabb. A hosszas beszélgetés után mutass neki egy Celestial Brush technikát, hogy megkapd tőle a feladatot. Elvesztette a Prayer Slipei-jét, de nem tudja, hol keresse. Menj ki a jobbra lévő ajtón és indulj át jobbra a hídon. Az egyik háznál van egy átjáró, amiből zöld gáz gomolyog kifelé. Menj be, és miután kihallgattad a katonák beszélgetését, vedd fel a jobb sarokban lévő Prayer Slipei-t és vidd vissza Raónak. A hosszas beszélgetés folyamán elmondja, hogy a hajó roncsa a Water Dragon területe. Az a hajó egy értékes dolgot szállított Hamikinek, amivel az átok megszüntethető lenne a városban. Amikor Rao megkérdezi, hogy segítesz-e neki, válaszd az igent. A térképen bejelöli neked, hogy a hajóroncshoz kell menned.

Indulj visszafelé a hajóhoz és ússz át a tőle nem messze lévő kis szigetre. Használd a Water Lily technikát. Fent a Dojóban vedd meg a Holy Eagle technikát, ami 20000 yenbe kerül. Ezzel kétszer olyan magasra tudsz ugrani, mint eddig. Ezután menj a sziklaszirtre, ami a hajó közelében van, majd az új technikát alkalmazva ugorj fel a toronyra. A hajó előtted terül el a zátonyon. Rajzolj egy holdat az égre, hogy a hajó körül lévő víz kiszoruljon. Ugorj le a zátonyra és menj be a hajó oldalán lévő átjárón.

Sunken Ship

A hajó belsejében egy elátkozott ajtóra bukkannak Ammyék. Rao is megérkezik, akinek a segítségével talán sikerül bejutni az ajtón. Fel is pattan Ammy hátára. Válts át festmény módra és kösd össze a Rao kezében lévő Prayer Slipeket az elátkozott ajtóval. Rao rádob egyet az ajtóra, és az szétbomlik. Indulj felfelé a lépcsőn, de közben intézd el úgy a szellemeket, ahogy azt az ajtóval tetted. Ugorj le a raktárba, ahol sok kincsesládát nyithatsz ki, de vigyázz, mert némelyikben egy szörnykéz van. Menj tovább a folyosón, és vigyázz a kiálló dárdákkal. Beérsz egy csontkupaccal teli terembe, ahol egy Jiro és és egy Sabor támad rád. Használhatod ellenük a Prayer Slipeket, de a Tsumugari is jó ellenük.

Miután végeztél velük, menj át a Checkpoint kapun, és Rao segítségével robbantsd szét az újabb elátkozott ajtót. Menj be a helyiségbe és rajzolj a leszakadt mennyezeten keresztül egy napot az égre, hogy a vízszint felemelkedjen. Indulj visszafelé. A hordókon ugrálva ismét összeakadsz egy Jiróval és egy Tsaburóval. Most azonban Ichiróvá egyesülnek. A cápa testét páncél borítja. Először azt kell róla leverned, hogy sebezni tudd a testét.

Miután végeztél vele, menj tovább oda, ahol most a hordó úszik a vízen. Erről fel tudsz ugrani egy újabb Checkpoint kapuhoz. Lent van egy ágyú és egy rácsos ajtó, rajta egy egyszemű zárral. Az ágyú csövére rajzolj egy Cherry Bombot hogy teljesen megdőljön. Az a cél, hogy a legalsó falban lévő rekeszt kilődd, mert abban van a kulcs. Ha megdőlt az ágyú gyorsan rajzolj egy Cherry Bombot a töltőnyílásba. Ha kiszabadult a kulcs, ússz tovább a folyosón. Kiérsz egy nagyobb helyiségbe, ússz balra a lépcsőhöz. Ne foglalkozz a nagy kezekkel, csak kerüld el őket. Vágd le a fent lévő hordót, ugorj a tetejére és görgesd egészen a kampókra.

Ússz vissza és egy Water Lilyről ugorj fel a rácsra, ahová a hordó az előbb leesett. Innen szaladj át a hídon, közben ugráld át a hatalmas tenyerek ujjait. A folyosóról visszajutsz a leszakadt mennyezethez. Rajzolj egy holdat az égre, hogy a vízszint lecsökkenjen, és ez által a bal hordó felemelkedjen. Ugorj fel rá és menj vissza a folyosón. Menj vissza egészen az ágyúig, amivel kirobbantottad a kulcsot. Vedd fel és vidd az egyszemű zárhoz. Miután szabad az út, menj fel a lépcsőn és törd szét az ajtót a Prayer Slippel. Vedd fel bent a ládából, ami kell, és indulj vissza.

Okami, hátán Raoval a part felé úszik, amikor valami a víz alatt elsuhan alattuk. Raót bekapja a szörnyeteg, majd utána Okamiékat is. Ők azonban valahogyan a partra keverednek.

Menj vissza Sei-an Citybe, kövesd végig az ugráló útmutatót. Amikor beérsz a falon lévő repedéshez, ahol a zöld fény szivárog kifelé, válaszd Issun kérdésére azt, hogy bemész. Okami összezsugorodik és így bejut az apró résen. Most már 1000x-es nagyításban láthatod Issunt.

Imperial Palace

Issun felpattan Ammy hátára. Szemben van egy leláncolt láda. Kösd össze az ecsettel Issunt és a ládát, mire barátod máris nekiront. Indulj tovább. Egy nagy láb halad el előtted. Vigyáznod kell, mert most nagyon apró vagy. Ments a tükörnél és menj be a pók alatt lévő ajtón. Ugord át a lábat, majd haladj felfelé. A cellában sír egy lány. Ugrálj tovább, majd intézd el a rád támadó Thunderdoom Mirrort és menj át a Checkpoint kapun.

Kint az utcán egy ember megpróbál eltaposni, a másik pedig elsöpör ha közel mész. Ahol a falból kifolyik a víz, ott fent van egy kulcs. Menj úgy alá, hogy ha az ember odatapos, rá tudj ugrani a lábára, és amikor felemeli, be tudj ugrani a kulcsért a mélyedésbe. Indulj visszafelé.

A síró lány most észreveszi Issunékat. Kiderül, hogy ő Kaguya, Mr. Bamboo lánya. Elmondja, hogy bezárták, de nem tudja miért. Issun megígéri neki, hogy kiszabadítják.

Menj vissza az egyszemű zárhoz, és máris továbbmehetsz. Bent robbantsd ki egy Cherry Bombbal a földkupac tetejét és ugorj le. Menj le egészen a terem aljára, és robbantsd ki a falon lévő repedést. Bent lóg egy korsó egy madzagon. Vágd le és lépj bele. A korsóban nagy a mágikus erő. Csinálj egy kis szelet a belsejében, hogy Ammy és Issun kisodródjon belőle. Az égen ismét egy csillagkép jelenik meg. Rajzold be a hiányzó égitesteket és megelevenedik Kasugami, a Veil of Mist technika mestere. Ezzel a képességgel le tudod lassítani az időt. Amikor fent van az ajtót őrző pók, húzz rá két vízszintes vonalat, majd szaladj be alatta. Megtámad bent egy ellenfél. Próbáld ki rajta az új technikát, nagyon hatásos.

Menj fel a második szintre, ahol a földön lévő alakzatra állva visszajuthatsz. Indulj vissza Kaguya felé, majd ki az utcára. A pókoknál és a seprűknél lassítsd be az időt, hogy továbbjuthass. Elérsz egy újabb City Checkpointhoz. Menj át rajta, és a Waterspout technikát használva töltsd meg a nagy bambuszokat vízzel, hogy lebukjanak és átmehess rajtuk. A bambuszok után ugorj fel a pókra, ami felvisz. Feljutsz az Emperorhoz, aki éppen alszik. Ugrálj fel teljesen a pókplatformokon, majd menj át a Checkpointon. A gerendákon haladj egészen a szájszag felhőig, ami az alvó Emperorból tör elő. A pókok kikerülése érdekében lassítsd be az időt. Amikor egészen az Emperor szája fölé értél, ugorj bele.

Eperor' Body: Blight

Menj egyenesen előre, majd ha mentettél a tükörnél, folytasd tovább utad. Ugorj le a mélybe, ahol egy kard áll ki

az Emperor testéből. Hamarosan a várost mérgező szellem is előbukkan, aki az Emperor testét uralja. Felkapja a Gold Nail kardot. Próbálj mindig közvetlen elé rakni Cherry Bombokat, és így egy idő után elejti a kardját. Ekkor a kardot kell sebezned. Vigyázz, mert képes teleportálni. Üsd addig a kardot, míg szét nem robban, és ellenséged meg nem semmisül. Okami jutalma egy új fegyver, az Exorcism Beads. A gonosz elpusztult – ez is Orochi gonoszságának egy szülötte volt.

Elmaradt azonban még egy dolog. Ki kell szabadítanod a bezárt Kaguyát. Issun felébreszti az alvó Eperort, és az irányítást is átveszi fölötte. Menj jobbra Kaguya cellájához és szabadítsd ki. Egy tüsszentés erejével Okami és Issun is kiszabadul az Emperor testéből, immáron eredeti méretben. Az Emperor elmondja, hogy nem emlékszik sok mindenre, csak a hajóra ami a város felé tartott. Daemon Flageket válthatsz be nála, ha szükségesnek tartod, és van is nálad.

Hagyd el az épületet. A téren Kaguya elmondja, hogy nem emlékszik rá, hol született. Az egyetlen emléke, egy kis sötét szoba. Van egy megérzése, hogy Sasha Sanctuaryba kell mennie. Jobbra fent van egy kis tó. Dobj bele egy Mermaid Coint és teleportálj oda. Ha nincs, vegyél a városban lévő árustól.

Sasha Sanctuary

Ismét a fürdőnél vagy. Menj be a barlangba és szaladj fel egészen a beszélgető Mr. Bamboohoz és Kaguyához. Kaguya előadja öregapjának, hogy nem akar már vele élni. Az öreg teljesen összetörik ennek hallatára. A lány egy mágikus erővel kirobbantja a földet és beugrik a lyukba. Mivel ez túl veszélyes Kaguya számára, ezért Okamiék is utána ugranak. Ez a harmadik alkalom, hogy le kell ásnod a legmélyebb pontra. Le kell juttatnod Kaguyát a hajójához. A már jól bevált módszerekkel menj le addig, míg Kaguya rá nem lel a hajójára.

Mr. Bamboo ezután elmeséli az igazságot a lánynak, miszerint ő úgy talált rá egy napon bambuszszedés közben. Kaguya menni akar annak ellenére, hogy nagyapja marasztalja. Egy misztikus erő hívogatja. Amaterasu egy Fire Tabletet kap Kaguyától hálája jeléül. A lány beszáll az űrhajóba és elrepül az ismeretlenbe. Menj vissza a fürdőben lévő tavacskához és teleportálj Sei-an Citybe.

Sei-an City

Menj Himiko palotája felé, és a két őrnél lassítsd be az időt, hogy át tudj köztük menni. Menj be ezután a palotába, majd a lifttel fel. Ugorj a fortyogó lávába, és gyorsan ússz előre. Menj egyenesen a tükörig, majd ha mentettél, lépj be Hamiki szobájába. Nagy nehezen felfedi arcát a fiatal nő. Issun elájul a látványtól.

A királynő elmondja, hogy Oni Island mindig más helyen jelenik meg, és egy pajzs veszi körül. A sziget körül lesz valahol a Water Dragon is. Beszélgess vele addig, míg át nem adja a Border Keyt. Menj ki az épületből, majd a városból is, ahonnan indulj jobbra a fakapu előtt álló őrökig. Beszélj velük, és a kulcs láttára továbbengednek.

Northern Ryoshima Coast

Ismét összefutsz Wakával. Megköszöni a városban végzett munkádat. Indulj ezután tovább. Végezz a rád támadó Earth Nosezal. Menj tovább egyenesen, majd át a hídon. Szemben a tengerparton a gyerekek éppen Urashimát ütik. Egy kastélyról beszél a tengerben. Miután elmentek a kölykök, ronts neki, hogy felébredjen és megeredjen a nyelve. Szóba hoz egy Orcát, ami reggel szokott a stégnél megjelenni. Azzal talán lejuthatsz majd a Dragon Palace-be.

Menj a stégre és rajzolj egy napot az égre, hogy az Orca feléd ússzon. Urashima

arra kéri az Orcát, hogy vigye le a Dragon Palace-be, de a válasz erre csak annyi, hogy a bálna elpattintja a farkával. Az Orca hajlandó levinni Okamit és Issunt a Dragon Palace-be. Ugorj az Orca hátára és menj vele arra a szigetre, ahol a nagy torony van. Ugorj ki a partra, majd ha mentettél a tükörnél, menj be az átjárón. (Akkor indulj útnak, ha van nálad legalább 10 Fishbag.)

Catcall Tower

Végezz ellenfeleddel, majd kezdj el felfelé ugrálni a torony falán. A sárga területeken képes megtapadni Okami lába. Egy Fishbaget mindenképp tarts meg, míg teljesen fel nem érsz a torony legtetején lévő macskához. Etesd meg, és az égen kirajzolódik egy újabb csillagkép. Miután berajzoltad a hiányzó csillagokat, egy újabb Brush Technique istenség jelenik meg. A macskaistentől, Kabegamitól a Catwalk technikát sajátíthatod el. Ha húzol egy vonalat az ecsettel a macskaszobrokból kiindulva, most már a vonal mentén meg tudsz kapaszkodni a falon. Próbáld ki a szemben lévő szobornál, majd ugorj le a toronyról.

Menj vissza az Orcához és utazz vele arra a szigetre, amelyik hosszan benyúlik a tengerbe. Ha megkerülöd, fel tudsz rá ugrani. Rögtön szemben van egy macskaszobor. Használd az új technikát és menj fel. Pusztítsd el a rád támadó Blue Cyclopsot, majd beszélj a Watcherrel. Elmondja, hogy megnyitja az átjárót, ha lát éjszaka egy hullócsillagot. Tegyél eleget kérésének és éjszaka pöttyints egy pacát az égre. A csillag lehull és a Watcher megmutatja a Whirlpool Galaxyt. Állj a talajon lévő kék szimbólumra. Ott a szelet használva pörgesd be az égen lévő galaxist, amíg annyira be nem gyorsul, hogy a tengeren létrejöjjön egy örvény. Ne ugorj a vízbe, hanem menj az Orcához és utazz vele az örvénybe.

Dragon Palace

Szemben, a kastély bejáratánál az őrök a kiléted felől érdeklődnek. Rövid győzködés után végül is beengednek. Szemközt menj fel a lifttel a trónterembe. Otohime, a Dragonians királynője elmondja, hogy a Water Dragonban egy hónapja valami megváltozott. Egy gonosz erő irányítja, valószínűleg ez is Orochi műve. Otohime elmondja, hogy nem tud mit tenni, hisz nem ők irányítják a sárkányt. Be kell jutnod a testébe, hogy megszerezd a Dragon Orbot. Ez táplálja az állat erejét. Beszélgess a királynővel addig, míg fel nem kér, hogy segíts neki. Vállald el és kapsz tőle egy amulettet a Water Dragon's Gardenhez. Menj le a földszintre, és a kijáratnál jobbra lévő folyosó végén megtalálod a bejáratot a Water Dragon's Gardenhez. Bent az üregben épp tátott szájjal alszik a sárkány. Ugorj bele a szájába.

Inside the Dragon

Menj végig a sárkány testében egészen az egyszemű ajtóig. Ehhez a kulcs, bent van a szakadék mélyén, egy sziklán. Ugorj le érte, majd ha felvetted, akkor a Water Spout technika segítségével térj vissza a zárhoz. Bent megtalálod a Dragon Orbot, azonban be van ragadva a nyúlványok közé. Menj az utolsó helyiségbe, és kösd össze ecsettel a vörös folyadékot a fent lüktető góccal egy párszor. Végül a hártya átszakad, és kiömlik a véres folyadék. Ennek hatására kiszabadul a Dragon Orb és megtisztítja a sárkány belsejét.

Amikor kifelé indulnál, a kijárat bezáródik. Pár Tube Fox támad rád. Végezz velük és megkapod a Fox Roadsot. Ez az, amit Rao keresett. A harc után rövidesen történik valami a Water Dragon testében. Három perced van, hogy kimenekülj belőle, ebben egy nyíl is segít. Water Dragon a tenger mélyére süllyed. Mivel meghalt, Ammyék nem tudják majd irányítani az Orb segítségével. Azonban a

mélyből valami közeledni látszik. Wada az, egy újabb isten. Tulajdonképpen ő volt Water Dragon, a tenger istene. Wada megkér, hogy vidd vissza feleségének Otohime-nek a Dragon Orbot. Rögtön Wada távozása után Rao érkezik meg, de Fox Roaddal együtt hamarosan távozik is. Ezzel próbálja elpusztítani a démonokat és megvédeni Himikót.

Vidd fel Otohime-nek az Orbot. Fél attól, hogy a Raonál lévő Fox Road rossz kezekbe kerül. Dragon Orb egy látomást mutat, melyben Raot megtámadja valamilyen gonosz erő. Azonnal vissza kell sietned Ankoku Temple-be.

Hagyd el az épületet, majd a felszínről ússz a partra az Orcával. Siess vissza a templomhoz. A bejárat előtt meglátod Raót, de hirtelen el is tűnik. Siess utána. Rao előtűnik még párszor, s egészen a sziklafalban lévő kúthoz csal. Ugorj bele, menj végig az alagúton, majd a szobából ki Hamiki palotája felé. Lépj be a palotába. Egy leütött őr fekszik az ajtó előtt. Gyorsan menj fel a lifttel és indulj Hamiki szobájához. A királynő a földön fekszik és Rao is a teremben van. Rao szemében furcsa piros fény jelenik meg. Sajnos a testét gonosz erők vették uralmuk alá. Megölte Hamikit és most Okamiékra pályázik.

Evil Rao

Nem túl nehéz ellenfél. Legegyszerűbben úgy tudod legyőzni, ha Cherry Bombokat raksz az útjába. Semmiféle trükkre nincs szükség a legyőzéséhez.

Miután legyőzted a gonosz Raot, a Dark Lord szelleme kilép a testből. Felkészít rá, hogy legközelebb nem lesz ilyen könnyű dolgod. Ismét el kell menned a Watcherhez – „ezt a térkép most jelöli is neked" – mert ő segíthet neked megtalálni Oni Islandet. Siess vissza North Ryoshima Coastba. Menj fel a Watcherhez, ahogy azt már korábban is tetted. A kék szimbólumon azonban most Otohime áll. Oni Island a napnak ebben a szakaszában pont látható, azonban nem tudni, hogy legközelebb hol bukkanna fel. Gyorsan kellene cselekedned, azonban az egyetlen remény, amivel Ammyék odajuthattak volna, az a Water Dragon volt. Ő azonban elpusztult a fizikai formájában. Otohime vállalja a kockázatot és átváltozik sárkánnyá, ezáltal hidat képezve egészen Oni Islandig. Menj végig a sárkány hátán, majd át az átjárón. Lent fortyog valamiféle folyadék. Állj bele, és a Waterspout technika segítségével menj fel. Szaladj át a Checkpoint kapu alatt.

Oni Island

Ugorj le a lávába és ússz a szigetre. Haladj balra, és ahol felfröccsen a forró láva, ott használd a Waterspout technikát, hogy a forró láva szökőkútként felemeljen. Menj az ajtóhoz, itt két Ogre is megtámad. Használd ellenük az időlassítást, majd a Cherry Bombokat, és könnyedén végzel velük. Ezután menj be az ajtón. Balra a teremben egy kis harc után felvehetsz egy kulcsot. Ezt vidd az egyszemű zárhoz, majd menj le a lépcsőkön. Elérsz Tobihoz, egy darab papírhoz, akivel versenyezned kell a továbbhaladás érdekében. Ahogy elindul, rögtön lassítsd be az időt, mert nagyon gyors. Ezután ismét neked kell a gyorsabbnak lenned. Lassítsd be az időt és ugrálj át a platformokon. Menj fel a lépcsőn, majd a macskaszobortól balra fel átlósan húzz egy vonalat, hogy fel tudj ugrálni a falon. Menj tovább Tobihoz és folytasd vele a versenyt. Az ugróakadályoknál már ügyesebbnek kell lenned. Nem akadhatsz meg sehol. Ha ez is megvan, akkor egy szöges kerekekkel teli szakasz következik. Mindemellett gyorsnak kell lenned, mert a lépcső egy idő után összecsukódik. Nem érhetsz hozzá egyetlen kerékhez sem. Miután megvagy ezzel, egy harcolós rész következik. Olyan gyorsan kell elintézned ellenfeleid, hogy te juss át

elsőként az ajtón. Időlassítás és Cherry Bombok a megfelelő kombináció.

Ha megvagy a harccal, menj tovább a lézersugarakkal pásztázó szobrokig. Lassítsd be az időt és verekedd át magad a Checkpoint kapuhoz. Bent végezz a Blue Cyclopsszal, majd ments a tükörnél. Továbbhaladva egy egyszemű zárt találsz, amihez a kulcsot úgy tudod megszerezni, ha ismét gyorsabb vagy Tobinál. Lassítsd be az időt és előzd le. Az ajtó mögött robbantsd ki a falat egy Cherry Bombbal, jobbra menj fel a tetőre a macskaszobor segítségével, majd vidd a kulcsot a zárhoz. Menj be az ajtón, de vigyázz a talajban lévő dárdákkal. Az ajtó mögötti átjárón áthaladva kijutsz a szabadba.

Egy szobor mered előtted az ég felé, aminek a hátán egy íj van, nyíl nélkül. Pótold a hiányzó alkatrészt, és a nyílvessző eltünteti a felhőket az égről. Egy újabb csillagkép jelenik meg az égen. Rajzold be a négy hiányzó csillagot, és a villámok istene, Gekigami feléled. A nagymacskától a Thunderstorm technikát tanulhatod meg. Kösd össze a villámokat az ajtó mellett lévő rúddal, és az ajtó feltárul.

Továbbhaladva egy billenőhídhoz érsz, amit úgy hozhatsz működésbe, hogy a villámokat összekötöd a tengelyével. Menj át rajta, majd balra be az átjárón. Szemben kinyithatod a fémládát az új technikával. Robbantsd ki a repedést egy Cherry Bombbal, majd ha lezuhantál, menj jobbra a kulcsért. Ha felveszed, az elektromos platformok aktiválódnak, és így utat képeznek neked. Ugrálj rajtuk felfelé, majd nyisd ki az ajtót egy ecsetvonással a kulcs és a fémrúd között. Most újabb feladványhoz érsz, de végül is, ez is lineáris. A bal és a középső papírajtón át eljutsz egy repedéshez. Robbantsd ki és visszajutsz a zárhoz, immáron a kulccsal, előtte azonban ments a tükörnél. A kulcs behelyezésével kinyílik a kapu és továbbmehetsz.

Szemben a szobor kezében van egy fémvillám. Kösd össze egy vonallal a villámot és az elektromos gömböt, hogy a szobor eltűnjön. Menj le a lépcsőn. A riasztórendszer megszólal, és a láva szintje emelkedni kezd. Húzd át az öt szemet egy ecsetvonással, hogy továbbmehess az átjáróhoz. Menj balra, ahol az áramgömb alatt találsz egy villámot. Kösd őket össze, hogy a forgóhídon fel tudj ugrani a felső szintre. Jobbra ugorj fel, majd menj a balra lévő nagy forgóhíd felé. Várd meg, amíg jó pozícióba kerül, és gyorsan menj át alatta. De vigyázz, nehogy megszúrjanak a lándzsák! A macskaszobortól húzz felfelé egy vonalat és ugorj rá a fent forgó hídra, arról pedig tovább a balra lévő kicsikre. Haladj teljesen fel, majd menj be a kulcsért balra. Vedd fel, és jobbra lent vidd oda a zárhoz, hogy továbbmehess felfelé. Miután felértél, balra vigyázz a földből előjövő dárdákkal. Ezeket ugord át, majd a forgó falapok rései között ugrálj felfelé. Juss tovább jobbra az átjáróhoz. Ments a tükörnél, ezután balra vedd fel az elektromos kulcsot és menj fel a lépcsőn.

Ugrálj fel a platformokon. A póknál lassítsd be az időt és ugorj az aknára. Dobd el a kulcsot, hogy ezáltal megszűnjön alattad az elektromos platform. Lent van egy másik kulcs, ami egy egyszemű zárhoz való. Vedd fel, majd egy Cherry Bombbal robbantsd ki a falat a pergamennél. Balra nyisd ki a zárat és menj fel a lépcsőn. Ha esetleg elhagytad volna az elektromos kulcsot, akkor menj vissza érte, mert itt kelleni fog. Tobival kell ismét versenyezned, a kulccsal Ammy szájában. Lassítsd be az időt és győzd le, de vigyázz a dárdákkal.

Miután átléptél a Checkpoint kapun, végezz ellenfeleiddel, menj át a papírajtón és ugrálj át az elektromos platformokon. Szemben a falon van két négyzet, amiből tövisek állnak ki. Fent pedig egy macskaszobor van. Használd a Catwalk technikát

és a falon megtapadva juss fel. Fentről ugorj tovább le, és amikor fent van a pók lassítsd be az időt, hogy átfuthass alatta. Küzdj meg ellenfeleiddel, majd jobbra az épület külsején törd szét Blockheadet, a gyenge pontjaira pacázva. Egyáltalán nem könnyű, mert öt pontját kell eltalálnod. Ráadásul abban a sorrendben, ahogy megjelennek. Nekem úgy sikerült, hogy filccel gyorsan berajzoltam őket a TV-n, de így is nagyon gyorsnak kell lenned. Ha megvagy ezzel, még ne foglalkozz Tobival, hanem ugorj fel jobbra a korsókhoz. Verd szét őket és ugorj a túloldalon lévő repedéshez, amit egy Cherry Bombbal robbants ki. Menj vissza Tobihoz és indítsd el a versenyt. Lassítsd be az időt, szaladj el jobbra fent a párkányon, ahol a korsók voltak, majd a kiszakított faltól rántsd át Ammyéket a virághoz. Miután átmentél az ajtón, Tobi életének is vége. Az ő feladata az őrködés volt, de mivel ez kudarcba fulladt, neki vége. Menj ki, majd ha mentettél a tükörnél, menj az arénához. Kis idő után az égen egy csillagkép jelenik meg. Rajzold be a négy hiányzó csillagot és eljön hozzád a gonosz Ninetails.

Ninetails

Addig kerülgesd a kilencfarkú szörnyeteget, míg ki nem emeli a fémvillámot az ég felé. Ekkor gyorsan kösd össze a felhők egyikét vele, hogy megrázza az áram. Gyorsnak kell lenned, mert ő is képes rajzolni. Miután belecsapott a villám a kilenc farok önálló életre kel és neked rontanak. Próbálj egyszerre minél többet elpusztítani. Amikor már az utolsó is elpusztult Ninetails átalakul egy sima egyfarkú farkassá. Most már teljes mértékben tudod sebezni, de leginkább akkor, amikor a vörös fémvillámot kiemeli. Ekkor mindig kösd össze a felhőkkel, hogy elpusztuljon. A harc eredménye az, hogy egy újabb karddal, a Blade of Kusanagival bővül a készlet.

A harc után Ninetails gonosz ereje viszszaszáll mesteréhez a messzi hegyek felé. A sárkánnyá változott Otohime visszatér víz alatti palotájába. Még egy istent meg kell találnod. Amikor elindulsz ismét Wakába botlasz. Elmondja, hogy vihar közeleg Shinshu Field felé. Bejelöli neked a térképen, hová kell menned. Menj vissza Shinshu Fieldbe egy Mermaid Coinnal. Menj a célterület felé, és ahol a sziklaoldalban van egy macskaszobor, ott a Catwalk technika segítségével menj fel. Egészen a különös épületig menj és kösd össze a tetején lévő fémvillámot az igaziak egyikével. Ennek hatására kinyílik az ajtó, ami mögött egy átjárót találsz.

KAMUI

Az átjáró mögötti folyosón végighaladva Kamuiba érsz. Mindent hó borít és tombol a vihar. Ments a tükörnél balra, majd menj a kunyhó felé. Miután megküzdtél a Namahage-el, menj be a házba melegedni. Itt egy újabb furcsa alakkal futsz össze. Egy maszkot visel, és egy árva szó nélkül kioson a szabadba. Kövesd őt és küzdj meg vele. Először emberi, majd farkas formában harcol. A harc után megtudod, hogy ő Oki. Elmondja, hogy az Ezofuji hegységben két gonosz ikerpár - Lecku és Neckhu – lakozik. Ők változtatták Kamuit ilyen fagyossá. Menj tovább Yoichihez, aki kilő egy nyílvesszőt, ha beszélgetsz vele. Kösd össze a villámokkal, és a nyíl kiszabadítja a kőbe burkolt Guardian Saplingot. Használd a fán a Bloom technikát, és az átok megszűnik. Menj jobbra a Dojóhoz, amiben tanulj meg annyi képességet, amennyit csak tudsz. Kint a tó mellett Kokarival ismét horgászhatsz.

Menj tovább észak felé, ahol egy Igloo Turtle támad rád. Kezdd el ütni, és amikor kifekszik, kösd össze a tűzzel. Ha jól csinálod, akkor a jégkunyhó eltűnik egy időre, és ekkor sebezheted. Végezz vele, majd menj tovább és tisztítsd meg

az elátkozott kunyhót. Továbbhaladva balra bemehetsz Wali kunyhójába, akitől hosszas beszélgetés után kapsz egy listát az elpusztítandó szörnyekről. Ezek is csak éjszaka jönnek elő. Menj ki és tisztítsd meg a következő kunyhót is, és a kereszteződésnél menj balra fel.

Wep'keer

Az egész falu kihalt, mindenki bezárkózott a hideg elől. Miután mentettél a tükörnél, balra menj fel körbe a lépcsőkön, míg el nem érsz a legfelső hát ajtaja előtt álló Samickle-hez. Beszélj vele, majd indulj visszafelé Wep'keerből. Az átjárónál Kai állít meg, aki meginvitál házába. Elmondja, hogy egy régi legenda szerint az összes démon Kamuiban született. Most azonban visszatérnek szülőföldjükre, ezért ilyen kihalt a vidék. Elmeséli, hogy húga, Lika elveszett. Miután véget ért a beszélgetés, menj fel Samickle házába, ahol találkozol Kemuval. Elmondja, hogy Lika mágikus erővel rendelkezik. Ő lehet a kulcs Kamui megmentésére. Bejelöli neked a térképen, hogy merre keresd az elveszett lányt. A beszélgetés után menj ki a házból. Megnyílik Ezofuji felé a kapu. Menj tovább arra.

Ezofuji

Szemben a befagyott tóban egy hajó raboskodik. Ments a tükörnél és menj végig az ösvényen balra. A nagy Affun Gate leláncolva tornyosul föléd. Ments a tükörnél, majd menj be a kunyhóba. A bent lévő nőtől számos információt tudsz meg. Elmeséli a tóba fagyott hajó történetét, miszerint a Celestialok lezuhantak vele, és egy kivételével a démonok az összest elpusztították. Beszélgess vele, míg neked nem adja a Sewaprolót. Ezzel az amulettel bejuthatsz Yoshpetbe. Menj vissza egészen Wap'keerbe az átjárónál álló Kaihoz. Elmondása szerint hamarosan jön a „Day of Darkness" (a sötétség napja), ami a 100-adik évfordulója lesz, hogy Shiranui legyőzte Orochit. Kai átváltozik. Kövesd őt. Amikor ráfordulsz a Yosphet felé vezető útra, egy Bull Charge támad rád. Végezz vele, majd menj be az erdő felé vezető átjáróba.

Yosphet

Beszélj Wakával, majd ha eltűnt, akkor a kicsit messzebb álló Kaival beszélgess. Miután átváltozott, követned kell őt. Elvezet ugyanis Ponc'tanba, Yoshpet titkos kis zugába. Figyelj az időre, és hogy ne állj meg túl sokáig. Miután odaértetek a Ponc'tani lakóhelyükhöz, a Lucky Mallet segítségével menj be a fatörzsbe.

Ponc'tan

Ments a tükörnél, és a tótól jobbra lévő első kunyhóban beszélj Miyával, aki a mágikus kapuról mesél neked. Ezzel a híddal egy másik helyre, más időbe kerülhetsz. Elmondja továbbá még, hogy egy lány, valószínűleg Lika, arrafelé tartott. Menj ki a házból, és a tavacskától a következő út felé menj, ahol a két őr áll Ishaku háza előtt. Használd a Veil of Mist technikát, hogy gyorsan beslisszolhass az őrök között. Beszélj a Ponc'tanok főnökével, Ishakuval, aki a hídról mesél neked. Miután befejezte hosszú mondandóját, menj ki, és haladj fel a ház oldalán felfelé vezető spirálon. A virág segítségével lendülj át Mrs. Seal házához. Az öregasszony 99999 yenért hajlandó szóba állni veled. Fizess neki, majd rajzolj valamit a falon lévő nagy papírra. Ezután menj ki Ponc'tanból. A Miyával való beszélgetés nem túl rózsás. Issun nem hajlandó végighallgatni. Menj tovább egyenesen.

Inner Yoshpet

Issun rákérdez, hogy biztos vagy-e benne, hogy folytatni akarod az utat. Természetesen menj tovább. Kövesd őt végig az ösvényen az akadályokat leküzd-

ve. Amikor elérsz egy nagy szakadékhoz, akkor a jobb oldali jégfalon megtapadva ugrálj tovább. Kövesd Issunt, míg el nem értek a mágikus kapuhoz. Ments a tükörnél, majd ezután Issun egy fürge vágással kinyitja a mágikus kaput. Oki is megérkezik. Szeretne csatlakozni. Sőt, mi több, a Kutone kardjában bízva neki is indul az ismeretlennek. Okami és Issun természetesen követő őt.

Kamiki Village (100 évvel ezelőtt)

Miután Oki elszalad, szemben meglátod a még gyerek Sakuyát és a növésben lévő Guardian Saplingjét. Szaladj le egészen a 100 évvel később élő Susano házához, most azonban Nagi heverészik mögötte. Ugyanolyan tohonya, mint Susano. Okamira azt hiszi, hogy ő Shiranui és mivel ő úgy tudja, hogy Shiranui gonosz, meg akar küzdeni vele. Az ég azonban elsötétül. Valami rossz dolog van készülőben. Ráadásul Nagi is ellened fordul. Tanítsd móresre a jól bevált Cherry Bombokkal. Nagyon könnyű elbánni vele. A harc után azt láthatod, hogy a falubeliek Nagi háza előtt könyörögnek, hogy segítsen rajtuk. Azonban ő most kiütve fekszik. Orochi egyre jobban erősödik.

Menj a tóban fürdő Namihoz és óvatosan lopózva, lopd el tőle a White Sacrificial Robe-ot, majd vidd oda Nagihoz. Okami felkapja a hőst hátára – vidd egészen a Moon Cave-be. Útközben két újabb ellenfél is rád támad. Ezeket intézd el a már megszokott módon. A Moon Cave bejáratánál Nagi felébred, és ugyanúgy viselkedik, mint ahogy 100 évvel később leszármazottja, Susano fog. Orochi előtör a barlangból és elkapja, azonban rögtön ki is hajítja. Okaminak és Issunnak ismét szembe kell néznie Orochival.

Moon Cave

Fent a lépcsőn megtalálod a 8 Purification Shake-et. Menj át a fent lévő Checkpoint kapun, majd menj Okihoz. A kapu bezáródik és Issun megpillantja Likát az épület közepén. Ebben a pillanatban a föld is megremeg, és Orochi megmutatja magát. Oki elszánt és harcolni akar, azonban a Shake még nincs kiöntve a megfelelő gödrökbe. Issun erről gyorsan gondoskodik és a Shake körbefogja Orochit.

True Orochi

Ugyanúgy kell elpusztítanod, ahogy először. Nem változott semmi. A szájába kell irányítanod a Shake-et, majd ha kiterültek a nyakai, akkor az egyikről fel kell menned a haranghoz, és szét kell verned. Ezután minden egyes fejét el kell pusztítanod, mint ahogy azt már egyszer megtetted. Miután végeztél vele, Oki meg szeretné adni neki a végső csapást, azonban ez nem jön neki össze, és Orochi félrehajítja. Ámde Nagi ezután érkezik, és magának szeretné a dicsőséget. Amikor a csillagos ég felé tartja kardját, rajzolj egy holdat az égre. Ennek hatására a kardja arannyá változik. Csapkodd le Orochi fejeit, amikor Nagi nekiiramodik. Végül az utolsót ő maga szeli hosszában ketté. A harc jutalma a Thunder Beads Edge kard.

A küzdelem után Lika is megmenekül. Oki viszont nem tudja elviselni a kudarcot. Nagi nagy örömében nem veszi észre, hogy a gonosz erők egy sziklát emelnek a feje fölé. Shiranui azonban megmenti, de már nem képes felállni. Ishuka sürget a távozásra, mert a barlang beomlani készül. Nagi felkapja Shiranuit és kiszalad vele. Kövesd őket.

Kint ismét a valós időbe kerülsz, de most már Lika is veled van. Elmondása szerint nem tudja, hogy miként került ide, viszont arra emlékszik, hogy álmában két bagoly játszani hívta az erdőbe. Gyorsan vissza kell vinned őt Wap'keerbe, mert a napfogyatkozás, ami 100 évente egyszer történik meg, elkezdődött. Ha

eljön a sötétség, Kamui örökre fagyba burkolódzik.

Vidd vissza Likát Wap'keerbe, majd indulj az Ezofuji felé. Iszonyatos vihar tombol Kamuiban. Ezofujinál, a befagyott hajónál sem Kemu, sem Samikle sincs. Menj fel balra az ösvényen. A nagy leláncolt kapu tárva-nyitva áll, onnan árad ki a süvítő szél. Tuskle elmondja, hogy ez az egész Oki hibája. Elmondása szerint megpróbálta megállítani, de a Kutone-nal szétvágta a kaput. Menj be a kinyitott kapun.

Wawku Shrine

Megérkeztél Leckhu és Neckhu birodalmába. Szemben találsz két ágyút. Lassítsd be az időt, és amikor feléd tart egy ágyúgolyó, üsd vissza a Power Slash technikával. Ezután menj be az ajtón. Szemben találsz egy egyszemű zárat. Indulj jobbra át a jeges úton, olvaszd el a jégtömböt az ajtó előtt és menj tovább. Vigyázz a lehulló jégcsapokkal.

A következő helyiségben egy nagy mérleg van. A cél az, hogy a túloldalon lévő ajtó kinyíljon. Ezt úgy tudod elérni, ha a mérleget kiegyensúlyozod, és a jéggolyót a gombra gurítod. Először olvaszd szét a mérlegnyelven lévő jégtömböket, majd az ezüstfákat csapd szét, és a palántákból vigyél kettőt a fent lévő mérlegnyelvre. Ezután alkalmazd rajtuk a Bloom technikát, hogy kifejlődjenek, és a mérleg egyensúlyba kerüljön. A Galestorm technika segítségével görgesd a jéggolyót a gombra, majd vedd fel a kulcsot és vidd vissza az egyszemű zárhoz. Olvaszd meg a középen lévő jégtömböt, majd a Waterspoutot használva menj fel a kiszökő vízzel. Ugorj át a jégre és menj jobbra. A falból kiálló jégcsapok között fel tudsz menni a fenti macskaszobor segítségével. Használd a Catwalk technikát. Balra ugorj fel a párkányra, feljebb ágyúkat láthatsz. Lassítsd be az időt, hogy át tudj menni a forgó hidakon, és hogy vissza tudd ütni a lövedékeket. Menj át a fent lévő gombon, hogy a forgó hidak leálljanak, majd menj át a Checkpoint kapun. Szemben menj be az ajtón, majd ha belassítottad az időt ugorj át a fogaskeréken.

Miután kiértél a süvítő szélbe, indulj balra. Lassítsd be az időt, hogy el tudj menni a lángoló pókok mellett. Eljutsz a hatalmas gramofonhoz, ami ontja magából a jeges szelet. A három gyorsan forgó kőfejet kell a megfelelő pozícióba állítanod, hogy megálljon. Lassítsd be az időt. Az első kőfejen a szemnek fent kell lennie, ekkor csapd meg bal oldalt a kart. Ha jó helyre került, felizzik a szeme. A középsőnek jobbra a jobb szélsőnek balra kell néznie. Ezt az ábrát a sziklafalon is megtalálhatod, ha kirobbantod a repedést. Miután mindhárom kőfej a helyére került, a gramofon leáll, és a vihar elmúlik. Az égen megjelenik az utolsó csillagkép. Az öt csillag helyrerajzolása után Itegami, a jég istene magához hívja a többi istent, és közös erejükből létrejön a Solar Flame. Az utolsó technika a Blizzard, amivel lefagyaszthatod ellenfeleid, ha a közelben egy jégtömb is van.

Próbáld ki a pókon és ugorj róla fel. Menj vissza az épületbe, és balra fagyaszd le a tűzpókot. A hátáról ugorj fel és menj a következők felé. Fagyaszd le, majd ugorj róla a kis párkányra, amin egy láda is foglalja a helyet. Innen ugorj le a jégcsap mellé és olvaszd szét a szemben lévő jégtömböt. A szétnyíló virággal rántsd át Ammyéket, és a macskaszobortól húzz egy vonalat felfelé. A Catwalk technikával felmászhatsz a falon. Ugorj át a fent lévő párkányra, és a jégtömbök segítségével fagyaszd le a pókokat úgy, hogy egészen fel tudj ugrálni az ajtóhoz. Menj be, majd át a Checkpoint kapun.

Lassítsd be az időt, hogy a fogaskeréken át tudj ugrálni. A fáklyától húzz egy vonalat az ajtó előtt lévő jégtömbig, hogy

az szétolvadjon és továbbmehess. Az ajtó túloldalán forgó hidakat találsz. Az első kettő nem forog gyorsan, de be kell lassítanod az időt, hogy át tudj menni rajtuk. A lángoló hídnál is lassítsd az időt, majd a kellő pozícióban fagyaszd meg.

A következő helyiségben egy ellenfél után csak egy nagy szakadék tárul eléd a két fal között. Húzz egy vonalat egészen a túloldalon lévő jégtömbből, és máris keletkezik három jégplatform. Miután átugráltál rajtuk, kint indulj balra. Ismét készíts pár jégplatformot, majd haladj tovább a fákat kivégezve. A fenti ajtó mögött a hideg helyett most meleg fogad. Fújd el a tüzet a Galestorm technikával, és szemben intézd el az ágyút. Menj tovább, míg be ne érsz a jégpadlós folyosóra. Ne időzz sokat egy helyen, mert beszakadsz. Gyorsan indulj előre, végezz az ágyúval, de ez nem lényeges. Az ajtó mögött menj át a Checkpoint kapun, ments a tükörnél, majd menj át az átjárón.

Neckhu

Amint belépsz az arénába, a kapu bezáródik. A hatalmas bagoly, Neckhu jégcsapokat szór Okami és Issun felé. Neckhu közömbösen repked, amikor valami fényes ragyogás tűnik fel. Shiranui ugrik elő és visszaveri Neckhu csapását. Issunék értetlenül nézik az eseményeket. Amikor Neckhu gömböket dobál feléd csapd vissza. Egy idő után fejre bukik, ekkor sebezheted. Shiranui is részt vesz nagy erőkkel a harcban. Amikor már eléggé levetted az életét a zárlatos teste a földre hull, azonban mielőtt Okami megadná a végső csapást, megérkezik Leckhu.

Leckhu

Leckhu fején Oki kaszabol nagy erővel, de nem bírja tartani magát és leesik. Eközben sajnos Neckhu is magához tér. Oki már majdnem támadásba lendül, amikor Leckhu hasán megáll az óramutató. Megállította az időt, és Okamiék nem tudnak megmozdulni. Oki a halállal néz szembe, de Shiranui leküzdi az idő rabságát és megmenti Okit. Tettével majdnem megöli magát. Oki nézi az elrepülő ikerbaglyokat, és nem tudja, hogy a szakadék szélén lógó barátainak segítsen, vagy eredjen ellenségei után. Végül, amikor egy fa kidől és Okamira esne, Oki inkább barátai mellett dönt. Ennek a tettnek hatására Oki Kutone kardja felragyog.

Vedd fel a fogaskereket, majd beszélj a farkassá változott Okival. A nagy óra számlapja liftként süllyed ezután lefelé. Okami szájában a fogaskerékkel menj át a Checkpoint kapun, ments a tükörnél, majd jobbra menj be az ajtón, ami most már kinyílik. Menj ki, és az ágyúkkal pusztítsd el a túloldalon lévőket. Ha marad egy, akkor azt a szokásos Power Slash módszerrel intézd el. A szakadéknál készíts pár jégplatformot, ugrálj át és olvaszd szét a balra lévő jégtömböt. A kapott jéggolyót a szél erejével hajtsd be a forgó, lángoló fogaskerekekhez. Ezzel majd lefagyaszthatod őket. Jobbra megtalálod a kulcsot az egyszemű zárhoz, csak robbantsd ki a repedést a kövön. Menj a kulccsal a zárhoz, majd menj tovább. Az Imp Merchantnél vásárolj be sok-sok Exorcism Slipet, ha kevésnek találod készleteid; majd ezután ments a tükörnél. Menj át a Checkpoint kapun, és ismét találkozol Okival. Amikor megkérdi, hogy harcolsz-e vele együtt, mondj igent. Az óralap felvisz a felszínre, ahol Neckhu és Leckhu ismét feltűnik.

Neckhu és Leckhu

Most mindkettővel egyszerre kell harcolnod, Oki viszont segítségedre lesz. Verd vissza a lila gömböket és harcolj addig, míg a két bagoly feje fölött meg nem jelenik a gubó és a villám. A gubót vágd szét, a villámba pedig vezess áramot. Ekkor tudod csak sebezni őket. Oki egy idő után megkér, hogy nyílvesszőként lődd ki.

Állj mögé és húzd hátra. Ennek hatására kilövi magát a baglyok egyikére. Ha van sok Exorcism Sliped, akkor jó hasznát veszed. A harc különösebben nem nehéz, csak kerüld el a csapásokat. A küzdelem jutalma egy Sun Fragment.

A harc után Lika imája felébreszti Ezofuji alvó vulkánjait, és lassan visszatér a melegség Kamui földjére. A Laocki Lake-ben a fémhajó, Yamato kiszabadul és kinyílik rajta egy ajtó, amihez egy hosszú szivárvány vezet. Menj fel rajta. Félúton figyelmeztet Issun, hogy ha továbbmész, már nem fordulhatsz vissza. A hajó bejáratánál Issun közli, hogy nem mehet tovább Ammyvel, mivel ők két külön világba valók. Az elválás elég nehézkes, Issunnak erőszakot kell alkalmaznia. Az utolsó pillanatban Waka is feltűnik, sürgeti Okamit a beszállásra. Issun még mindig tanácstalan, hogy mit is tegyen, végül addig várakozik, míg a szivárvány megszűnik alatta és lezuhan. Eközben Okamira rázáródik az ajtó.

Ark of Yamato

A hajóban Marco köszönt, akitől rögtön vásárolhatsz is. Menj tovább, és balra ments a kútnál. Az út öt irányban ágazik el. A végükön lévő termekben úja meg kell küzdened legfőbb ellenfeleiddel. A falon láthatod, hogy melyik helyiségben melyiket kell legyőznöd. Ezek: Ninetails, Crimson Helm, Spider Queen, Orochi, Blight. Miután legyőzted mind, a középen lévő emelvényre állva fel tudsz menni a legfőbb gonoszhoz. Előtte azonban költsd el az összes pénzed Marcónál – vegyél annyi Exorcism Slip L-t és Holy Bone M-et, amennyire csak futja, majd ezután ments a tükörnél.

Yami

A hatalmas gömb előtt ismét összefutsz Wakával, aki éppen azon fáradozik, hogy elpusztítsa. A gömb azonban addig meg sem moccan, míg be nem következik a napfogyatkozás. Ekkor azonban Yami hatalmas ereje elszívja Okami eddig megszerzett képességeit a fegyvereivel együtt. Okami magatehetetlenül fekszik a földön, eközben Yami szétnyílik, és egy sugárlökettel megpróbálja elpusztítani. Waka útját állja a sugárnak, és kardjával visszatartja. Yami ereje viszont akkora, hogy Wakát fellöki és feltűnnek eddig rejtve maradt szőke tincsei. Waka biztatja Ammyt, hogy pusztítsa el Yamit és hozza vissza a békét a világba. Ekkor Yami újratöltődik, és a sugárlökettel a mélybe taszítja Wakát. Mielőtt Yami ismét gömbbé alakulna, Okami magához tér.

Harc Yamival

Fegyverek és képességek híján csak Ammy mancsa és állkapcsa maradt. Fontos, hogy ne maradj egyhelyben. Mindig szaladj el a feléd guruló Yami elől. Amikor nem izzik a külseje, akkor meg tudod már támadni. Ha pattogni kezd, ugorj a levegőbe, hogy a lökéshullám ne kapjon el. A rakétái elől is ugrálj el. Amikor már levetted kissé az életét (ezt akár pár Exorcism Slip segítségével is elérheted) visszakapod a fegyvereid. Csapkodd tovább Yami-t, míg vissza nem kapod a Power Slash technikát. Ezután csapkodd addig, míg vissza nem nyered a Greenspoutot, majd amikor megjelenik Yamin a piros kör, gyorsan használd is rajta, hogy szétnyíljon. Ezután ugorj a közepébe és pusztítsd el.

1. átalakulás: Yami átalakul, így a külseje is megváltozik. A vízszintes csíkok mellett időnként fel is izzik. Csapkodd tovább a nagy gömböt, amikor éppen nem izzik a külseje, és így egy idő után visszakapod a jó öreg Cherry Bomb technikát. A bombák hatására Yami szétesik, de most egy időre úgy is marad. Ugorj fel a kis dobozkához, ami voltaképpen Yami „szíve", és sebezd, ameddig csak tudod. Miután újraegyesültek darabjai, folytasd

a Cherry Bombos támadást, míg vissza nem kapod a Waterspout technikát. Most már le tudod hűteni, ha felizzik a külseje. Amikor elkábul, menj hozzá közel és támadd (Ilyenkor jó az Exorcism Slip is). Egy idő után visszakapod a Crescent képességet. Rajzolj Yamira egy holdat és Nagi szelleme kettészeli. Támadd a „szívét" míg el nem fogy Yami élete. Ekkor ismét átalakul.

2. átalakulás: Yami most egy nyerőgéphez hasonlóan pörgeti a lapokat. Használd a Power Slash technikát. Ha lila gömböket lő feléd, akkor üsd vissza azokat a Power Slashsel. Amikor ismét bepörög, újból a Power Slashsel terítsd le. Visszakapod a Galestorm technikát. Yami lángcsóvái ellen használd a szelet, majd az újabb forgatásoknál ismét a Power Slasht. Ha kijön a három kék kör, akkor visszakapod az Inferno technikát. A fáklyákból egy ecsetvonással elolvaszthatod Yami jégtömbjeit így elkerülve, hogy belefagyj. Újra hozd ki a forgatásnál a három kék kört és a Veil of Mist is visszakerül Ammyékhez. Most már be tudod lassítani az időt is. Tedd is meg, amikor a forgatás közben kiemelkedik Yamiból a „szív". A Power Slashsel csapkodd, amíg tudod. Majd az újabb forgatásoknál ismét addig, míg le nem megy teljesen az élete. Ekkor újból átalakul és lábra áll.

3. átalakulás: Yami most már inkább egy robothoz hasonlít, ami mindenféle hi-tech fegyverrel van felszerelve. A kis dobozkát kell ismét célba venned. Ehhez jó a Power Slash, vagy ha közel merészkedsz. Lassítsd az időt, amikor sebezhető, de közben vigyázz a lézer és rakétacsapásaira. Hosszas csapkodás után felnyílik és visszakapod a Catwalk technikát. Támadd tovább, míg a Thunderstorm is visszatér, majd a villámok erejét kihasználva gyengítsd le, amikor felemeli két karját. A villám belecsap és összeesik. A dobozba zárt szíve ott hever a talajon. Pusztítsd addig, míg vissza nem kapod a Blizzard technikát. Ezután folytasd Yami sebzését. A villámok hatására ismételten összerogyik, ekkor a legsebezhetőbb. Ismételgesd ezt addig, amíg el nem fogy az élete.

4. átalakulás: Okami orrán ugrálva megjelenik Issun és gratulál, de Ammyt hirtelen elkapja Yami. Még sincs vége a küzdelemnek. Okaminak ismét elvesznek a képességei és Yami átalakul. Ekkor azonban történik valami. Issun, Ammy jó barátja, aki képes az istenekkel kapcsolatba lépni, üzeneteket szórt szét. Az emberek, állatok és lények, akikkel a kalandok során találkoztál mind Ammyért imádkoznak. Ez az erő eljut Okamihoz, amit gyorsan magába is szív. Az erő akkora, hogy visszanyeri képességeit. Folytatódhat a harc.

Yami sötétségbe borítja a környéket. Rajzolj egy napot, aminek Yami nem igazán örül, és össze is esik tőle. Támadd a „szívét", amíg fel nem kel. Vigyázz a csapásaival. Folytasd ezt a módszert, míg teljesen le nem megy az élete. Itt már elhasználhatod az összes Exorcism Slipet. Ha teljesen levetted az életét, Yami egy görcsös rázkódás után eltűnik.

Waka egy csészealjban felröppen Ammyhez és gratulál a hőstetthez. Elmondja, hogy mennyire meglepődött Ammy barátján, Issunon és hogy nélküle nem sikerült volna legyőznöd Yamit. Waka beprogramozza a hajót és elindul Ammyvel a mennybe. Issun eközben Sakuya fején pattogva beszél Ammyhez az első találkozásukról. Akkor azt mondta Issun, hogy sohasem állíthatja meg. Issun most is megállíthatatlan abban, hogy mindenki megtudja, Okami mekkora hőstettet vitt véghez.

Ezután még megnézheted a Creditset, aminek a végén egy utalást is láthatsz, hallhatsz a folytatásra.

A játékleírást készítette:
Bartyik Andor

OBSCURE 2

PC, PS2

Játékleírás:

Megjegyzés: Ez a végigjátszás PS2-n lett lejátszva. Ha bármilyen jellegű eltérés mutatkozna másik géptípuson, az ebből fakadóan történhet.

A szereplők

Corey: Mei barátja ez a vagány gördeszkás srác. A lányon kívül a mindene egy régi rozzant Dodge. Az akrobatikában jeleskedik.

Mei: Corey a választottja ennek az egzotikusan szép ázsiai lánynak. Mivel ázsiai, nem kerülhette el őt a különféle elektronikai kütyük iránti rajongás. Ő a csapat hackere.

Jun: Mei ikertestvére, aki kissé visszafogottabb nővérénél, de ő is megőrül a PDA készülékekért. Nem irányítható karakter.

Amy: A mellesleg sem rossz külsejű, vonzó, ámde okos szöszi szerepét alakítja. A kihívó öltözet egy független, gondolkodó lényt takar (ha nem is mindenhol), aki a legnehezebb rejtvényeket is megfejti.

Kenny: Az Obscure első részének oszlopos tagja, ebben a részben is igyekszik levenni a lábáról a női társadalom tagjait, főképp Amyt. Nem egy észlény, de erős, mint a bivaly.

Sven: Az északi származású viking sem a logikájáról híres, és ő is szemet vetett a szöszire. Hasonló erővel bír, mint Kenny.

Shannon: Kenny húga, aki szintén szerepelt az első részben, de alaposan megváltozott azóta. Nem csak a külseje változott. Birtokosa lett egy különleges képességnek a virág spórák mellékhatásaként. Képes belélegezni a mások számára mérgező fekete aurát.

Stan: Az első részből ismerhető ő is. Ő nem ment főiskolára. Autólopásból élt, ezért nagy gyakorlattal rendelkezik a zárak kinyitásában.

A prof: A mindig kimért professzortanár sohasem idegesíti fel magát. Habár segítőkész, sosem tudni, mi jár a fejében.

A történet

A Fallcreek-i főiskolán tanulnak tovább a Leafmore suli volt diákjai, már aki túlélte közülük Friedmann professzor kegyetlen kísérleteit. Sok új arccal ismerkednek meg. Csak egyvalaki nem tartott velük, aki épp autóval készül elhagyni a gyűlölt helyet.

Egy ismeretlen fajta virág hull alá a főiskola területén, és hihetetlen gyorsan el is szaporodik. A diákokat nem kell félteni. Rögtön kipróbálják a belőle készült teát, és az egyéb belőle készült drogokat. Mert ugye nincs fősuli bulik nélkül, buli meg partidrogok nélkül.

A kollégium

A kezdő karakterek Corey és Mei. Menj ki a szobából jobbra, a folyosó végi mosdóba. Nézd meg a tükröt (Look), amin egy üzenet áll: „ma a 200-as szobában buli. Sven”. A folyosón minden ajtó zárva, kivéve a végén található zöld dupla ajtó, ezen távozz. Keresd a 200-ast, ott lesz jobbra.

Odabent Sven, Amy, és Mei húga, Jun már várnak. A videóban valami furcsa virágteát fogyasztanak, ami elég ütős cuccnak bizonyul. Corey is vesz belőle…

Corey: Nem igazán tudod, hol lehetsz (kissé szemcsés a kép). Menj előre, ott találsz az erdőben egy baseball ütőt. Menj tovább az ösvényen, ott találod Mei-t, akinek szintén fogalma sincs, mi folyik itt. Fura torz testek és testrészek reszketnek előtted. Üsd szét a középső bábut, miközben az, félelmetes hangot ad. Így tudsz tovább menni. Egy sötét alak húz el épp egy zsákban egy testet, de semmit sem

tehetsz! Üsd szét a másik három bábut és menj le te is utána (Go down). Csak menj előre...

Rémálomba illő dolgokat látsz. Jun félbeszakadva, Sven vérben ázva, torz testek, és mintha te magad sem haladnál előre, de csak menj tovább.

Corey és Mei kábultan ébrednek... valahol. Mintha Amy hangját hallanád. Egy virágról beszél, ami benne nő. Ez kissé őrülten hangzik. Nézd meg a virágszirmon fekvő kizsigerelt testet (Look). Mintha egyszerre kitépték volna mindenét. Ekkor szörnyek törnek be. (Honnan van ez a Shotgun?) Hiába küzdesz ellenük, letépik Mei fejét...

Corey kábultan fetrengve ébred a mosdóban. Menj ki a folyosóra. Mei-nél maradtak a kulcsok, így nem jutsz be a szobába. Kissé homályos a kép, Corey nincs valami jó formában. Indulj el egyenesen, majd balra az első dupla ajtón át (a másik zárva). Corey elvesz a lépcsőkorlátról egy energiaitalt (Energy drink), felhajtja, és már jobban is van.

Mivel minden ajtó be van zárva vagy el van torlaszolva, menj fel az emeletre, majd ott az erkélyre. Ugorj fel (Jump) és kapaszkodj át a szemközti oldalra. Huppanj le és mássz be az ablakon (Go trough the window). Szaladj le a lépcsőn és lépj be a szemközti dupla ajtón (a többi zárva). Épp egy lány megy be a szobájába. Menj be Mei-hez, a 117-es szobába.

Váltás – Amy és Kenny

A buli

Kenny épp bepróbálkozik Amynél, de a lány hajthatatlan. Egy buliba érkeztek, meghívás nélkül. Menj előre. Mivel elöl, a dupla ajtón nem engednek be, válaszd balra a hátsó kaput. Továbbhaladva balra az ajtó mellett egy hokiütőt vehetsz fel (Hockey stick). (Ekkor előkerül az eszköz menü – Select gomb. Itt megnézheted, eddig mit vettél fel.)

Kenny: Ez az ajtó is zárva, de sebaj, menj hátra. Told a túlsó sarokból a ládát (Seize) az alacsony tetőrészhez. Ott mássz fel rá, majd át a tetőre (Go up), és fel a lépcsőn. Amy automatikusan feljön utánad. Az ajtó itt is zárva, de ki tudod nyitni a mellette lévő ablakot (Open the window). A bejátszásban kinyílnak a furcsa virágok és szétszórják spóráikat. A bulizó diákok közt hirtelen káosz és rettegés tör ki. Hihetetlen őrjöngés és vérengzés veszi kezdetét.

Őrült pusztításra érsz be. A polcsor mellett egy golfütőt találsz (Golf club).

Amy: Menj az asztalhoz és vizsgáld meg a felületét (Examine). A tetején karcolások láthatók, amiből egy számsor vehető ki: 1873. Lépj ki az ajtón. Egy lány épp halálra rémülten tör ki a folyosó végi teremből. Azt mondja, hogy ha jót akarsz, vedd a fegyvert a biliárdterem széfjéből, különben nem jutsz ki élve. Törd be a vitrines szekrényt valamelyik ütővel, és onnan egy kis kulcsot vehetsz fel (Small key). Az összes ajtó zárva a folyosón, a kódzárast pedig csak Mei képes feltörni. Menj tovább egészen az üvegablakos ajtóhoz, törd be, majd nyiss be (Open). Ez lesz a biliárdterem. A túlsó falon balra egy hatalmas sötét virág. Érintsd meg (Touch). Ezután ez lesz a mentés. Ha ilyet látsz, menthetsz, de egy virág csak egyszer használható, mentés után rögtön elszárad.

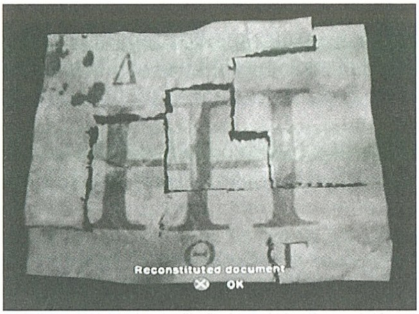
Nézz körül, ez mellett egy fali széf. Nyisd ki az asztalon talált kóddal: 1873. Benne egy kézifegyvert találsz (Gun). A termet elhagyva a folyosón egy hatalmasra dagadt, véres hústömeg támad meg. Lődd, míg oda nem ér hozzád. 5-6 lövés után kifekszik. Utána egy dobogó szív marad, amivel még nem tudsz mit kezdeni, mert csak később lesz értelme. Vedd el (Take) a hulla helyén maradt kulcsot (Key to the Brotherhood's shelf).

Az oldalt lévő beugró ajtaján feketeség támadt, de ne érj hozzá. Kenny ekkor megemlíti, hogy megint elkezdődött…

Térj vissza a szobába, ahol bemásztál, az ablaknál is ott a fekete aura, tehát nem mehetsz ki. Lépj a két polcsor közé, és nyomj egy X-et, hogy Kenny felemelje Amyt (Give a boost). Újabb kis kulcsot vehetsz fel. Hagyd el a szobát és menj a folyosó végi ajtóhoz, ahol az előbb a lány jött ki. Nyisd ki az egyik kis kulccsal (Small key), és menj le az alsó szintre. Ott egy széttépett srác leheli ki a lelkét és kisebb, pókszerű lények szaladnak el. Jobbra 9mm-es lőszert vehetsz fel a fegyverhez. Törd szét az itt talált székeket (Seize), és lépj be az ajtón. Ott két csápos szájú lény támad meg, lődd le őket. Ezután törd be a vitrines szekrényt balra, és vedd el a harmadik kis kulcsot. Jobbra egy elsősegélycsomagot találsz (First aid kit), valamint egy nyíllal villogó ládát. Lépj a ládához, és helyezd bele mindhárom kis kulcsot. A láda felnyílik és egy kábító fegyvert találsz benne (Stun gun). Ekkor nézd meg az itt lévő festményt a falon (Look). Erre egy dagadt óriás tör ki a fal mögül, lődd le. Utána is dobogó szív marad, akárcsak az előbbi kettő után.

Lépj be az áttört falon, és az ajtó mellett egy elektromos kábeldobozt találsz. Itt tudod újratölteni a kábító fegyver elemét, ha kifogy (Recharge). Nyiss be az ajtón. Odabent jobbra egy elsősegélycsomag, balra pedig egy virágporral teliszórt mosogató. A sarokban két megtépett hulla fekszik egymás karjaiban. Balra egy zárt ajtó.

Amy: A konyhai sarokban, a hullákkal szemben nézd meg a széttépett papír fecniket (Inspect). Össze kell illesztened a széttépett darabokat. Ez elég könnyű, hiszen csak hat darabból áll. A bal analóggal mozoghatsz a darabok közt, az X gombbal fixálhatsz egy adott darabot, majd újra a bal analóggal mozdíthatod a keretben a helyére, végül fixálhatod ott.



Ha kiraktad a képet, akkor egy helyreállított dokumentumot kapsz (Reconstituted document). Ezen a képen a Δ Θ Γ (Delta, Théta, Gamma) görög betűket látod, amely bizonyára valamilyen diákszövetség jelképe lehet. (A képet megnézheted az eszköztárban a Select, R1, és X gombok segítségével.)

Innen kilépve két lény támad meg. Lelövésük után dobogó szíveket hagynak (most már jó lenne tudni, miért). Térj vissza, majd a hallban kanyarodj a lépcső alatti részhez, és törd szét a székeket az ajtó előtt. Lépj be a könyvtárba. A falon egy táblát látsz, ami a „Testvériség" fiókkulcsára utal, amit korábban felvettél. Két kis pókféreg támad, üsd agyon ezeket az ütővel (kár rájuk pazarolni a lőszert). Az előbbi kép értelmét nyeri: a padlóba vágott síneken mozog a három szekrény. Mindhármon van egy jel: Δ Θ Γ.

Kenny: A szekrényeket csak a síneken tudod tologatni. Eközben Amy elmeséli, hogy Mei mondta neki a „Testvériségről", hogy a szervezet már lassan 200 éve létezik. Egy családszerű szervezet, amely gondosan megválogatja tagjait.

A következőképp tologasd a szekrényeket:

Δ - Felfelé, középen balra, majd újra fel a jobb sarokba;

Θ - Fel, középen balra;

Γ - Teljesen le a bal alsó sarokba;

Θ - Végül húzd le ezt is a középső lenti helyre.

Ha a helyükre kerültek a szekrények, akkor lenyílik szemközt egy lépcsősor. Menj fel ezen a galériába, lépj ki a végén lévő ajtón, és szaladj át a kültéri hídon a professzorhoz. A videóban Kennynek nekiront egy lény…

Váltás – Mei és Corey

A buli után

A páros épp azon vitázik, hogy miért kell mindenhova Corey imádott kocsijával menni. Haladj előre, és belebotlasz egy véres hullába. Mei nagyon megrémül, de Corey tovább akar haladni, hogy kiderítse, mi folyik itt, és a többieket is meg akarja találni. Vedd fel az ott talált két ütőt (Hockey stick, Bat). Továbbhaladva újabb széttépett hullák, és vér jelzi az őrjöngés útját. Jobbra a zárt dupla bejárat mellett mentési virágot találsz, ments.

Mei: Lépj a dupla ajtóhoz és fejtsd meg a kódot (Use, Hack). Üres karakterhelyeket látsz, és körben betűket. Indítsd el a kódfejtést az X gombbal, majd pörgesd ki a megfelelő betűt az irányítókereszttel, majd fixáld megint az X-szel. A kódszó megoldása: MOZART. Ha kiraktad a betűket, lépj a pipa jelre és fogadd el a megoldást. A sikert éljenző hang jelzi.

Nyiss be. A bejutást követően az ajtóra fekete aura száll, tehát nem hagyhatod el a helyet. Szaladj fel az emeletre és nyisd ki az ott talált szürke ajtót az előbbi kódfejtő módszerrel. A megoldás: PICASSO. Nyiss be és vedd fel a 9mm-es lőszert, valamint az elsősegélycsomagot a dobozokról. Ezen kívül elemtöltő kábeldoboz is van itt. Benyithatsz a biliárdterembe, de csak egy újabb hullát találsz Amyék látogatása óta.

Térj vissza a hallba a lépcsőn át, és menj be a lépcső alatti ajtón a könyvtárba. Úgy tűnik, Amyék után leszakadt a lépcső.

Corey: Mássz fel a leszakadt lépcső helyén (Jump), és húzd fel Mei-t is (Lift – a Kör gomb gyors nyomkodásával), mielőtt a beérkező szörny elérné. A galéria végi ajtóhoz érve felugrik a lény, üsd szét az ütővel. Menj ki a hídon át a másik könyvtárrészbe, ahol kis póklények támadnak meg. Ha szétcsaptál köztük, vedd fel a 9mm-es lőszert az asztalról. Menj tovább a vérnyom után a túlsó ajtón, majd le a lépcsőn. A videóban találkozol a többiekkel és a proffal, aki egy valaha emberi, de már átváltozott lény hulláját vizsgálgatja. Corey felismeri a tetoválásáról, Matt volt az. A professzorról kiderül csak úgy mellékesen, hogy a Delta – Théta – Gamma szövetség tanácsadója. Kenny ekkor közbevág: a virág az oka mindennek. A professzor erre tág szemekkel rácsodálkozik, majd közli, hogy a hallon át távozhat a csapat. Ezen kívül ad egy injekciós tűt, amivel a lények után ottmaradt dobogó szívekből élettöltő szérumot nyerhetsz.

Ezután válthatsz karaktert, valamint menthetsz a fali virágnál. Láthatsz itt egy dupla kőfaragásos ajtót, amit még nem tudsz kinyitni. A karakterváltás egyszerű: menj a választott karakterhez, és nyomd meg az X gombot (Change character). Ekkor a fő karaktered ugyanaz, akit pedig választottál, követni fog. Ha a fő karaktert is le akarod cserélni, válts át társadra, és vele menj a kívánt karakterhez cserélni. Válts át Kennyre és Corey-ra, és menj fel a másik lépcsőn.

Kenny: Told el az útból a virágtartó kőedényt, és haladj tovább a felszabadult úton. Menj ki az ajtón, át a kőhídon és lépj be. A terem galéria részére értél, ahol a DJ pult, egy reflektor és többek közt egy leszakadt fejű hulla található. A sarokban jobbra egy elsősegélycsomagot szerezhetsz.

Corey: Állj a reflektor elé (Use), és állítsd a fényt balra, a terem végében a fekete aurás hangfalra.

Kenny: Mássz le oldalt a bútorokon a terem földszintjére, és menj a hangfalhoz.

Corey: Fókuszáld a fénysugarat a hangfalra (Focus the beam), míg az aura teljesen el nem tűnik.

Kenny: Kezdd el húzni a felszabadult hangfalat a terem túlsó részébe. Nem sokáig jutsz vele, amikor Corey figyelmeztet a beérkező három lényre. Lődd le őket, majd az injekciós tűvel gyűjtsd be mindhárom szívből a szérumot. Ha végeztél, told tovább a hangfalat a túlsó galéria alá, a fekete aurás ajtóval szemközt.

Corey: Mássz le, majd mássz fel a túlsó galériába a hangfalon. Odafent találsz 9mm-es lőszert. Irányítsd az itt lévő reflektort az aurás ajtóra, majd fókuszálással tüntesd el róla végleg a feketeséget. Mássz le és távozz ezen az ajtón. Odakint egy kerthelyiségbe jutsz, ahol 9mm-es lőszert találsz, valamint menthetsz a fali virágnál. Jobbra a kerítéskapun hagyd el a helyet, majd haladj balra a hátsó kertben.

Az udvarban újra találkozik a társaság. A csapat új tagja Sven. Ekkor valaki elhajt Corey kocsijával, és majdnem elüti Svent. Eközben Jun elkeseredett hangja hallatszik Mei rádióján. Bajban van, de szerencsére elbújt. Mei kétségbeesetten indul húga megmentésére, és Svent is magával rángatja. Kenny viszont hirtelen rosszul érzi magát, elindul a kórházba.

Váltás – Corey és Amy

Az erdei ösvény

Amy kénytelen Corey-val tartani, hiszen a többiek szétszéledtek. Corey kocsija nyomába erednek, aminek motorháztetőjét összetörve találják meg.

Szaladj előre az erdei úton, majd át a kocsiúton. Egy fatörzs zárja el jobbra az autóutat, balra pedig lezárták az alagutat. Haladj tovább az erdei ösvényen. Ott egy óriás lény támad meg, lődd le és nyerd ki a szívéből a szérumot. Corey megjegyzi, hogy jól jönne most a Shotgun, ami a kocsiban maradt. Itt kettéágazik az ösvény. Balra egy zsákutcába futsz, viszont egy energiaitalt vehetsz fel. Fordulj vissza, és haladj a jobbra vezető úton, ahol két szörny tör rád. Ha elintézted, nyerd ki a szérumot és haladj tovább. Hamarosan egy áttört romos falhoz érsz, és a szakadékban előkerül az összetört kocsi is. Balról, a szakadék széléről egy közepes és egy óriás lénnyel kell megküzdened. A szérum kinyerése után az egyik mellől egy 9mm-es lőszert vehetsz fel. Menj tovább a peremen, amerről jöttek, és egy elektromos kábeldobozt találsz, ahol feltöltheted az elemet (Look, Recharge). Itt a balra felvezető ösvényt egy nagy fatörzs állja el. Menj tovább, és a kisebb farönkök mellől egy elektromos láncfűrészre bukkansz (Electric chain saw). Menj vissza ezzel a nagy fatörzshez, és vágd el vele (L1 + R1 folyamatosan nyomva tartva). Ezután töltsd fel az elemet a kábeldoboznál és folytasd az utat a felszabadult ösvényen. Balra egy régi megfakult újság hever az úton.

Amy: Olvass bele az újságba (Inspect). A vezércikk szerint a Fallcreek-i Rém újra lecsapott. Egy, a parkban sétáló párt támadott meg egy torz arcú fazon, és ez már a hetedik eset volt az elmúlt egy évben.

Ezután jobbra lefelé kanyarodik az ösvény. A kis fahídon átérve megtalálod az összetört kocsit, mellette pedig a Shotgunt. Miután felvetted, a kocsi melletti élettelennek tűnő óriás lény megelevenedik és megtámad, valamint egy másik is közeleg. Ha elintézted őket és felvetted a szérumokat is, indulj balra. Ott egy rozsdás ajtót találsz. Nem lehet kinyitni, de van mellette egy rés a falon, amin át tudsz mászni (Go through the crack). Egy mentési virágot találsz a sziklafalon.

Haladj tovább előre. A balra lévő elhagyott tábortűz után a bejátszásban Corey és Amy megpillantja a torz arcú Rémet,

aki éppen egy véres zsákot vonszol. Szerencsére a nagy sziklák mögé el tudnak rejtőzni a Rém elől. Ezután két repkedő lidérc támad meg. Ellenük hatásos az ütő is, de két-három lövéssel könnyen leteríthetők. A legjobb, ha Amynél van a kábító fegyver, amivel távol tartja, amíg Corey lövi, vagy üti őket. Hamarosan egy nagy fánál kettéágazik az ösvény. Balra apró póklények támadnak, majd az ott talált kábeldoboznál feltöltheted az elemet. Menj vissza a jobbra vezető útra. Itt négy repkedő lidérccel kell megküzdened, majd utána vágd el a keresztbeálló fatörzset a továbbhaladáshoz. Lépj be a betört kőfalon.

A kórház udvarába jutottál. A telefonfülkéknél törhető ládákat találsz, az egyikből egy elsősegélycsomagot, a másikból 9mm-es lőszert vehetsz fel. Egyik ajtó sincs nyitva, valamint a mentőautókat sem tudod használni.

Corey: A fal mellett parkoló mentőkocsi mellé állva ugorj fel a falperemre, kapaszkodj oldalra, majd mássz fel. Ugorj fel jobbra, és kapaszkodj át a peremen a túloldalra, át az erkélyen. Eközben Amy figyelmeztet a négy támadó lidércre. Ne törődj velük, csak gyorsan érj át, kapaszkodj fel a tetőre, majd ott intézd el mindet. Ugorj le a tetőnyílásba (Go down, Let go), mássz le a ládán és engedd be Amyt az ajtón. Mássz vissza a tetőre, és emeld fel Amyt is. Mássz be balra a nyitott ablakon.

Az asztalon lévő sárga wakie-talkie rádión Mei kér segítséget a kórháztól. Így a páros már tud kommunikálni egymással. Eközben Kenny a kórházban elkeseredetten kutat megfelelő gyógyszer után, helyette azonban ő is csak egy sárga rádiót talál. Ki is próbálja. Az úton lévő Stan is fogja a recsegő jeleket saját rádióján, a kocsiban. Beszélni azonban nem tudnak. Kenny húga, Shannon toppan be ekkor, ő sem talált gyógyszert.

Váltás – Sven és Mei

Az egyetem

Jun reszkető hangja hallatszik a rádión, miközben Sven és Mei megérkeznek az egyetem területére. Szemközt menthetsz a fali virágnál. Az itteni kapu nem nyílik, menj jobbra a másik kapuhoz, és használd a fali kapcsolókart , társad automatikusan segíteni fog. A kapu kinyílik, de a belépést követően be is zárul mögötted. Be kell jutni az épületbe. Menj át az árkádok alatt, le a rámpán. Ekkor fent megjelenik Jun piros életcsíkja. Jun élete veszélyben forog, ezért sietned kell.

Sven: Told jobbra a nagy konténert és mássz fel rá. Erről ugorj át a tető peremére szembe, majd törd be az ablakot az ütővel és mássz be. Mei automatikusan jönni fog. Az ablak mellett feltöltheted az elemet a kábeldoboznál. Odabent balra a pulton 9mm-es lőszert találsz. Három-négy lidérccel kell megküzdened ekkor. Az ital automatát betörve egy energiaitalhoz juthatsz.

Mei: Szaladj fel a lépcsőn és fejtsd meg a „Girls wing" feliratú ajtó zárjának kódját a szokott módon. A megoldás: FREUD. Eközben újabb repkedő lidércek támadnak, és lehet, hogy félbeszakítják a műveletet, de azért Sven megpróbál fedezni. Ha sikerült kinyitni az átjárót, menj be és vedd fel a 9mm-es lőszert. Szaladj felfelé a lépcsőn, ahol az egyik ajtó zárva, a másik előtt egy automata borult el.

Sven: Told el az ajtó elől az automatát, és menj be. Jun élete egyre csak fogy. Balra fuss, át a dupla folyosói ajtón. Az itteni automatát betörve szintén egy energiaitalhoz juthatsz. Ott egy óriás támad meg, amit elintézve gyűjtsd be a szérumot. A bejátszásban láthatod, hogy Jun mindenképp meghal. Ha esetleg időben érkeztél oda, akkor az előbbi óriás még rázza egy kicsit a lány testét, majd elhajítja, de megmenteni semmiképp sem tudod.

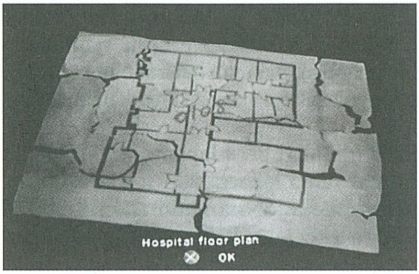
Váltás – Corey és Amy

Bent a kórházban

Ments a fali virágnál, és menj be balra az automatikusan nyíló ajtón. Az asztalon egy kórházi jelentést találsz (Generic report), ami a fertőzés terjedéséről számol be.

Corey: Emeld fel Amyt, hogy a szekrény tetejéről elvehesse a kis kulcsot (Small key). Hátul, a szekrényben 9mm-es lőszert találsz.

Amy: Nézd meg az itt lévő dohányzóasztalon a széttépett fecnit (Examine, Inspect), majd illeszd össze a darabokat. Eközben kis póklények támadnak, de Corey fedezni fog. Illeszd össze a fecniket:



A kapott irat egy térkép (Hospital floor plan), amin egy számsor látható: 0108. Ebben a teremben az ajtó mellett egy villogó nyilas láda is van, de még nincs hozzá elegendő kis kulcsod.

Menj ki és pötyögd be a dupla ajtó paneljén a számot: 0108. Lépj be az ajtón. Itt is vérfürdőt rendeztek. Az ajtóval szemben Shotgun lőszert a kisszekrényen, az ajtó mellett pedig újabb kórházi jelentést találsz (Generic report). A beszámoló a Fallcreek-i egyetemen történt kollektív pszichózisról ír. Jobbra az összes ajtó zárva, és a lift is bedöglött. Ezért indulj balra, ahol két lény tör rád. Ha elintézted őket, ne feledkezz meg a szérumról, majd nyiss be balra a G37-es ajtón.

Corey: Egy sötét betegszobába értél. Told balra az ágyat (csak neki kell feszülni), hogy felvehess alóla egy kis kulcsot (Small key). Hagyd el a szobát, majd a folyosón továbbhaladva egy kártyás biztonsági ajtóba ütközöl. Még nem tudod kinyitni, ezért menj be az emelletti G36-os ajtón. A szekrényen 9mm-es lőszert találsz, az ágyon egy haldokló épp akkor leheli ki a lelkét. Törd ki az ablakot és mássz ki rajta. Odakint az ajtók zárva, ezért ismét akrobatikáznod kell. Ugorj fel az ablak feletti peremre, és kapaszkodj jobbra. Ugorj át kétszer (Jump sideways) és kapaszkodj tovább, míg a fémlépcső tetejéhez nem érsz. Huppanj le, és tekerd el az ott lévő kart, hogy lenyíljon a lépcsőfeljáró (Open).

Amy: Mássz le a létrán, és menj fel a lépcsőn.

Corey: Húzd fel Amyt a lépcső tetejére. Mássz be az ablakon. Mindenhol felborított véres ágyak. A teremben egy óriás póklény, valamint rengeteg kisebb támad meg egyszerre. Ha véletlen elkap a csápjával a nagy, vagy a fejedre tapad egy kisebb lény, nyomkodd gyorsan az X gombot, hogy megszabadulj tőle (Struggle). Lődd a nagyot és üsd a kicsiket. Figyelj Amyre is, mert őt is elkaphatják. A nagy lénytől megszabadulva nyerd ki a szívéből a szérumot. Ezután lépj az elfüggönyözött ágyhoz, és vedd fel a mágneskártyát (William KLINGLEMANN's magnetic pass). Valamint egy elsősegélycsomagot is találsz a sarokban, és menthetsz az ágy mellett a fali virágnál (de még ne ments).

Hagyd el a helyet, menj végig a folyosón, és távozz ott, ahol először bejöttél. Így az automata ajtó elé érsz. Menj balra, és törd be az üveges ajtót, hogy benyithass. A videóban a professzor hív rádión, miszerint analizálta a különös virágot, és odalent vár. Nézz szét a teremben és lépj a számítógép elé, majd használd, erre kinyílik az MRI labor ajtaja. Ekkor támad két lény. Intézd el őket, majd vedd fel a szérumot, és lépj be az áttört falon. Vedd fel a polcról a

kis kulcsot (Small key), és menj át az MRI laborba és vedd fel az asztalról a második mágneskártyát (Herbert WEST's magnetic pass). Itt végeztél, menj vissza, ahol bejöttél, és lépj be az automata ajtón, ahol a nyilas ládát találtad. Helyezd bele a három kis kulcsot (Small key), és jutalmad az íjpuska lesz (Crossbow). Menj vissza a folyosón, és most ments az elfüggönyözött ágy szobájában a virágnál (ahol az első kártyát felvetted).

Térj vissza a mágneskártyás dupla ajtóhoz és használd a kártyákat a következőképp: állítsd mindkét szereplőt az ajtó egy-egy mágneskártya-olvasójához, jobbra és balra.

Amy: Húzd le az egyik kártyát, ekkor zölden világít a fény azon az oldalon. Gyorsan kapcsolj át Corey-ra.

Corey: Húzd le a másik kártyát, míg Amy oldalán zöld a fény. Ha sikerült, mindkét oldalon zöld lesz a fény, és az ajtó kinyílik. (Ha nem sikerült, valószínűleg lassan csináltad, kezdd újra.)

A videóban Kenny és Shannon vitázik. Kenny hatalmas változáson megy keresztül…A bejátszás után Corey és Amy menekülni kényszerül. Futnod nem kell, mert automatikusan futnak a lift felé.

Amy: A liftbe érve gyorsan fordulj a lepusztított kapcsolótáblához, és zárd az áramköröket. Ezt úgy teheted meg, hogy a Bal analóggal váltasz a négy kapcsolódó vezetékcsomópont között, valamint az X gombbal 90 fokkal eltekered a kiválasztottat. Állítsd úgy, hogy a zöld részek befelé (egymás felé) álljanak, ekkor záródik az áramkör. Ez a kapcsolótábla minden esetben véletlenszerűen áll, tehát próbáld addig, míg jó nem lesz. Erre kb. 10 másodperced van. Ha sikerült, megérkezel a profhoz a lenti szintre.

Váltás – Sven és Mei

A parkoló

A parkolóba érkezve négy repkedő lidérc támad meg, intézd el őket.

Sven: Lépj be a beugróba, és törd be a tekerőkar üvegét jobbról, majd kezdd el tekerni a kart az óramutató járásával megegyező irányba (Close). A kapu kezd leereszkedni, de alatta egy óriás szörny csápol befelé a mancsával, ezért igyekezned kell a leeresztésével. Ha ráengedted a karjára a kaput, a belső ajtó is felnyílik. A bejutás után töltsd fel az elemet a fali kábeldoboznál, majd lépj be a dupla ajtón.

A bejátszásban a csapat újra találkozik a hallban. Nézz körül. A pultnál Shotgun lőszert vehetsz fel, az ital automatát betörve egy energiaitalhoz jutsz. Az asztalok mellett egy nyilas láda, amihez még nincs elegendő kis kulcsod. Lépj oda a profhoz és beszélj vele. Elmondja, hogy ha kirobbantanátok a bejárat melletti meggyengült falat, akkor könnyedén átjuthatna a csapat közvetlenül a kórházba. Ehhez való robbanószer alapanyagokkal pedig tömve van a labor.

Lépj be a jobbra nyíló ajtón. Lődd le rögtön a két támadó lényt, és ne feledkezz meg a szérumról sem. Balra egy üvegszekrényt látsz, amit törj be és vedd el az elsősegélycsomagot. Jobbra a polcoknál a középsőn 9mm-es lőszert, a hátsó polc végénél a szekrényen egy kis kulcsot találsz (Small key).

Mei: Lépj az itt talált számítógéphez, és zongorázz rajta egy kicsit. A jelszó: EINSTEIN. A professzor szerint házilag is elkészíthető robbanószer receptje máris eléd tárul:

1. Bleach – fehérítő
2. Asorbic Acid (1634) – citromsav
3. Ice – jég
4. Glicerine – glicerin
5. Soda – szóda

A robbanószer elkészítésénél ügyelni kell a keverési sorrend betartására. A citromsavat rögtön ebben a helyiségben szerezheted meg a kóddal zárt üvegszekrényből. A kód értelemszerűen a mellé írt szám: 1634.

Ezután menj vissza a hallba. Itt az ideje begyűjteni a többi alkotórészt.

Sven: Told el az ajtó előtti kisszekrényt, hogy bejuss. Ezután sok kis póklény jön elő. Ha elintézted ezeket, a faliszekrényben találod a glicerint. A jeget ugyanitt találod. Menj át az ajtón, és törd be a szekrényt. Újból pókok támadnak. Ha megvan a jég (Block of ice), jobbra a teremben egy boncolási jegyzőkönyvet (Autopsy report), és emellett 9mm-es lőszert találsz. A faajtós bejárattól egyenesen (balra) a fémszekrényen egy kis kulcsra is rábukkansz (Small key). A beomlott vasak előtt jobbra egy benyíló van, ahova be tudsz mászni. Ott lesz a labor. Elöl a polcon egy fajba sorolási jelentést (Generic report) találsz. A terem végi polcon lesz a marószóda (Caustic soda). Balra egy elsősegélycsomag, valamint egy mentési virág lesz. Ez mögött a beugróban kapd fel a Flashball lőszert, majd törd be a kisszekrényt és vedd ki a fehérítőt. A nyílásnál, ahol bejöttél, menj hátra, és találsz az asztalon egy kis kulcsot (Small key).

Ha mindent begyűjtöttél, elkezdhetsz mixelni balra, a terem végében lévő pultnál. Az alkotóelemeket a fenti lista szerinti sorrendben add egymáshoz. A végeredmény egy csinos kis dinamitcsomag. Ha végeztél, térj vissza a többiekhez a hallba. Válts karaktert: Corey és Sven menjen.

Menj ki a bejárati dupla ajtó folyosójára, ahol a téglás, meggyengült falat látod. Hajíts neki egy dinamitot (vagy mindkettőt), mire az berobban.

Sven: Lépj be és menj le a raktárhelyiség alsó szintjére. Told el az első sor ládát a lépcső elé (a lépcső tetejéhez, oldalt).

Corey: Lépj át az odatolt ládák tetejére.

Sven: Told át Corey-val együtt a ládákat a szemben lévő polchoz.

Corey: Ugorj át a polcra, majd ugorj át oldalra, a másik polcra (Side jump). Onnan huppanj lejjebb egy sorral, majd kapaszkodj ki oldalra, és ugorj megint oldalra. Itt mássz fel a kapcsoló polcához, ahol Shotgun lőszert vehetsz fel. A kapcsolóval ereszd le a létrát (ez a létra arra jó, ha leesnél, ne kelljen újra végigmászni az egészet).

Sven: Odalent három törhető ládát találsz, két elsősegélycsomaggal. Told a második ládasort pont oda, ahol Corey áll.

Corey: Lépj át a ládákra.

Sven: Told át a ládákat Corey-val együtt a túloldalra.

Corey: Ugorj át a polcra. Itt látsz egy inaktív mentési virágot (Sven nélkül nem menthetsz), valamint mellette 9mm-es lőszert. Nyomd meg a sarokban lévő liftgombot, hogy a lift leereszkedjen.

Sven: Állj rá a két szint közt álló liftre.

Corey: Húzd fel Svent. Menj fel, és ments a már aktív mentési virágnál. Lépj ki az ajtón, és egy bejátszás következik Kennyvel.

Rövid harc Kennyvel

Kenny alaposan megváltozott. Lődd, ameddig csak bírod. Ezután jön Stan és Shannon, akikkel szintén tedd ezt, amíg lehet. Végül Kenny megöli Mei-t, majd elmenekül. A csapat autóval hajt el erről az átkozott helyről, de autóbalesetet szenvednek.

Váltás – Stan és Shannon

Az autóroncs és a romos gépház

Stan: Menj hátra a romhoz. Mivel Stan nem ment fősulira, autólopásból élt, ezért nagy gyakorlattal rendelkezik a zárak kinyitásában. Nyisd ki álkulccsal az ajtót a sarokban (Lockpick). Először irányítsd, majd told be a pálcikát. Az ilyen záraknál mindig keresd a zárpeckek közt vezető utat a zárhoz. Ehhez némelyik pecket meg kell emelned, némelyiket lejjebb kell tolnod, stb. Mindig kissé beljebb kerülsz, de ha

megfeszül a pálcika, akkor eltörik. Ilyenkor nem kell újra kezdened, hiszen az előtte levő peckeket már beállítottad. Ha kész vagy a zár nyitásával, nyiss be. A törhető ládában 9mm-es lőszert találsz. A rácsos kerítésajtón lakat van, nem nyitható.

A kis lépcső tetején menthetsz a virágnál. Emellett fekete aurát látsz az ajtón. Ezt csak Shannon oldhatja meg a „Black aura" képességével, ami korábban, a középiskolai éveiben elszenvedett titkos kísérletek hagyatékaként alakult ki nála. Képes belélegezni a különös virág spóráit, amik fekete auraként jelennek meg egyes helyeken.

Shannon: Lélegezd be a fekete aurát (Breathe in). Ezt a következőképp tedd: először a piros csíkon a Kör gomb gyors nyomkodásával told jobbra a mutatót. Kövesd a fekete foltot (ezért lassítsd a nyomkodást), hogy benne legyen a mutatóban. A csík egyre fogyni kezd. Nem az a cél, hogy minél jobbra told a mutatót, hanem hogy a fekete folt benne legyen, mert ekkor vagy képes hatékonyan elszívni az aurát. Ha elfogyott teljesen, az ajtó szabaddá válik.

A belépést követően kisebb pókok támadnak. Menj előre és törd be a lécekkel lezárt ajtót. Ott fel tudod tölteni az elemet a kábeldoboznál, valamint egy nyilas ládát is találsz. Kis kulcsod azonban még nincs elég. A folyosón továbbhaladva újabb csapat pók kerül elő. Ha elintézted mindet, balra a beugróban egy elsősegélycsomagot vehetsz fel. Itt még két pók megtámad, majd egy óriás szörny tör ki a falból. A legjobb, ha Stannél van a lőfegyver, Shannonnál pedig a sokkoló és az íjpuska. Ne feledd kinyerni a szérumot, majd lépj be a kitört falon. A sarokban egy kulcsot találsz (Skeleton key).

Stan: Nyisd ki az álkulccsal a jobbra lévő zárat. Az első pecekkel le, majd a másodikkal fel a harmadikig. Innen apránként felhúzhatod a negyediket, és így tovább a hetedikig. Kis gyakorlás után egy zár sem okoz majd gondot. A szekrényben egy kis kulcsot találsz (Small key). Menj vissza a nyilas ládához és nyisd fel a három kis kulccsal. A Flashball fegyvert veheted ki belőle. A folyosó ugyanezen oldalán visszafelé egy vasajtót látsz. Nyisd ki ezt a Skeleton kulccsal.

Egy csővezetékekkel teli kültéri részbe jutottál. Jobbra egy elsősegélycsomagot vehetsz fel. Ezután a gőzt kell megfelelően terelgetni a csövekben, hogy tovább juss.

Stan: Állj a tekerőkar elé, és kezdd el tekerni a szelepeket a következőképp: zárd el sorban az 1., 2. és 4. szelepet. Ezután válts át Shannonra.

Shannon: Menj át az 5. szelep előtti részig, de ne állj közvetlen az 5. elé! Válts vissza Stanre.

Stan: Zárd el az 5. szelepet is. Válts.

Shannon: Menj át a szabaddá vált úton, és balra a beugróban zárd el a gőz főcsapját (Close). Ekkor Stan is át tud jönni.

Ettől balra mássz fel a fali létrán, és menj be a folyosó végi ajtón. Odabent két kontrolpanel (balra: Control console, jobbra elöl: Control panel). A szemközti sarokban 9mm-es lőszer. A gép nem működik, ezért a panelnél nyisd fel a kábeldoboz fedelét. Ekkor bejátszás következik. Amy bennragadt a lenti teremben, és nincs valami jó bőrben. A lift nem működik és Stan is rosszul lesz.

Váltás – Corey és Sven

Az autóroncs és a romos gépház

Sven: Menj be ott, ahol Stan és Shannon bejutottak. A fekete aurás ajtónál nem jutsz be, más utat kell keresned. Told előre a bejárat melletti szűk beugróban a nagy ládát, majd emeld rá a másikra.

Corey: Mássz fel a ládákra, és ugorj át a csőre. Kapaszkodj át, majd huppanj le a kerítésen belül. Odalent nyisd ki a karral az ajtót, hogy Sven is bejöhessen. Szemben Shotgun lőszert, valamint

egy mentési virágot is találsz. Balra a sarokban egy kábeldoboz, amin feltöltheted az elemet. Vedd fel az itt talált kis kulcsot (Small key), és menj be a lépcső alján lévő ajtón. Egy csatornába érkeztél, ahol rögtön két lény támad meg. Előre haladva még kettő ugrik elő. A szérumok felvétele után menj tovább és vedd magadhoz a bal peremen lévő Shotgun lőszert. A folyosó végi ajtón egy gépterembe jutsz. Elöl, a sarokban egy elsősegélycsomagra bukkansz. Az itt lévő kapcsolótábla rozsdás és használhatatlan. Mássz le a létrán. Ebben a turbinateremben a jobb oldali turbina lapátjai mozognak gyorsabban. Juss át közte jól időzítve, amikor a jobb oldali lapátok kis időre lelassulnak. Ezután ugorj fel balra a kis folyosóra, aminek végén Shotgun lőszert találsz. Ugorj vissza ugyanott, és most jobbra ugorj fel, majd fel a csőre. Függeszkedj át a sarokban lévő karhoz, és azzal ereszd le a létrát.

Sven: Menj át ugyanúgy, óvatosan a két turbina lapát közt, majd a második kettő közt is. Mássz fel a létrán. Az ajtó zárva, de jobbra a szellőző nyitva, azon mássz be. Told el az útból a jobbra eső ládát, és a jobb sarokban forrasztószerszámot (Soldering tools), valamint Flashbang gránátot találsz. Told el a balra lévő ládát is, és szabad az út (a kamerával szemben). Itt zárták el a gőzt Shannonék. Menj fel a létrán, ahol találkozol a többiekkel.

Még egy injekciós tűt kapsz a szérumok felvételéhez, amivel sokkal töményebb adagban lehet kinyerni a cuccot; így maga a szérum is erősebb hatással fog bírni. Tölthetsz az elemen, valamint fontos, hogy most ments a virágnál. Ezután a felnyitott kapcsolószekrénynél kapd elő a szerszámot és forraszd össze a szakadt vezetékeket, hogy működhessen a lift. Nyomd meg a zöld gombot a liftajtónál, és ne nézz vissza...

Boss harc – Kenny másodszor

Kenny visszatért és újra terrorizálja a csapatot. Most komolyabban meg kell küzdened vele. Ha a következőképp harcolsz vele, nem nehéz legyőzni.

1. Óvakodj a fekete aurától, amit kilő. Mindig bújj a dobozok mögé. Közben figyelj társad életszintjére is.

2. Eközben lődd fegyverrel (ajánlott a Shotgun vagy Flashball). 5-6 lövés után Kenny leáll az egyik sarokba kicsit pihegni.

3. Ekkor szaladj abba a sarokba, ahol Kenny erőt gyűjt, és nyisd meg a tekerőkart (Open), hogy a fenti ventillátormotor rázuhanjon Kennyre.

Ezt a három fázist végezd el háromszor és Kennynek vége.

Shannon és Corey

Úton a Turtle Stone sziget felé

A harc után menthetsz a virágnál, majd indulj jobbra. Repkedő lidércek támadnak meg, intézd el őket. A hídra lépve annak középső része leomlik.

Corey: Kívül balra mássz le és függeszkedj jobbra, majd mássz fel a korlát nélküli részen. 9mm-es lőszert találsz a híd végén. Előre haladva a romoknál lécekre bukkansz, amiket tegyél a híd leomlott részére (Take the boards – Corey automatikusan lepakolja). Így már Shannon is átjöhet. Az erdei ösvényen két óriás szörny támad meg, intézd el őket és gyűjtsd be a szérumokat.

Haladj tovább az ösvény végi dupla kapun, ahol a jelenetben Sven és Corey beszél rádión. A csapat ezután csónakon fog tovább menekülni. A professzor már várja őket a Turtle Stone szigeten.

A bejárattól balra, a fánál találsz egy elsősegélycsomagot, valamint jobbra a faház mellett a törhető ládában még egyet. Balra haladva egy mohával benőtt csónakra lelsz a parton. Ez a csónak túl rozoga, nem szállhatsz bele. A ház

teraszán a ládát összetörve Flashball lőszerhez jutsz. A korláton Shotgun lőszert találsz. A dolgok begyűjtése után lépj be a csónakházba és állj a kapcsolókarhoz. Az X gomb nyomkodásával engedd le a benti csónakot (társad automatikusan segít).

Corey: Szállj a csónakba, és evezz ki. Az X gombbal gyorsíthatsz, a Bal analóggal pedig kormányozhatsz. Ekkor folyamatosan támadni fognak a repkedő lidércek, de Shannon, amennyire tud, fedezni fog evezés közben. Időnként figyelj az életszintekre, és töltsd, ha kell. Evezz a fényes bóják felé, és ne törődj a támadó lidércekkel. Köss ki a mólónál, itt már nem támadnak.

A tábla felirata is jelzi, hogy megérkeztél a Turtle Stone szigetre. A szigetre lépve kis póklények támadnak meg. Haladj előre az ösvényen, majd ahol kettéágazik, ott újra pókok fognak támadni. Ott fent Flare gun lőszert is találsz. Lent, balra az ösvény zsákutcába fut, ott egy Flashbang gránátot vehetsz fel. Térj vissza felfelé, jobbra, ahol egy fatörzs zárja el az utat. Vágd ketté láncfűrésszel a szokott módon, majd folytasd utad. Hamarosan egy óriás póklénybe botlasz, amely sok kisebbet is útjára enged. Ha elintézted őket, nyerd ki a szérumot, ami már magas minőségű gyógyszer (High quality serum). Mássz fel az itt lévő peremre, és húzd fel Shannont is.

Shannon: Lélegezd be a fekete aurát a barlang bejárata elől. Ha kész, lépj be. A túloldalon kiérve menj be a faház alá.

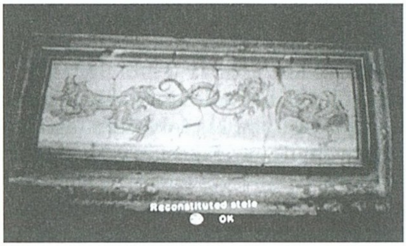
Corey: Kapaszkodj fel a házba, Shannon magától jönni fog. Fent egy parti maradványai tárulnak eléd egy hullával fűszerezve. Törd be az automatát, és vedd el a kiguruló energiaitalt. A mólón Flashball lőszert találsz, balra két törhető ládát, benne Crossbow lőszerrel. Ments a fali virágnál. Menj le a móló rámpán, ahol találkozol a többiekkel.

Váltás – Sven és Amy

Csónakázás a Turtle Stone szigetre

Sven: Evezz ki a mólóhoz (körbe balra), majd ott szállj ki. Közepes lények és kis pókok támadnak meg. Ha elintézted őket, kapd fel a szérumot és a Shotgun lőszert a móló végén. Jobbra az elhagyott csónakban egy energiaitalra bukkansz. Tovább előrehaladva egy temetőbe érsz.

Amy: Egy széttört sírkövet vehetsz észre, amit össze kell illesztened (Inspect). Ez elég egyszerű feladat, egy sárkány áll a kőfaragáson.



Most állj jobbra, a lyukas kereszt mögé, és nézz át rajta.

Sven: Amint észrevetted, a sírokra állva azok kőtáblái lesüllyeszthetők . A sárkányos kép fog kijönni, ha lecsukod a következő sírtáblákat:

- Az 1. sorban süllyeszd le mindet,
- A 2. sorban mindet hagyd állva,
- A 3. sorban a szélső jobb sírt süllyeszd le,
- A 4. sorban mindet hagyd állva.

Ekkor a kriptaajtó megnyílik. Balra Shotgun lőszert, jobbra mentési virágot találsz. Ezután haladj előre és lődd szét az érkező óriást, valamint kisebb társait. Szedd össze a szérumokat és haladj tovább. A tornácon lévő ajtó zárva, de azt majd Stan ki tudja nyitni. Told el a balra lévő régi mosógépet az ajtó elől és ott menj be. Odabent egy növényház van, egy fekete virággal (de ez nem mentés). Tedd el jobbra az energiaitalt, valamint

a törhető dobozból a 9mm-es lőszert. Hagyd el a helyet a túlsó ajtón. Ekkor bejátszás következik, amiben előkerül a torz ember. Amy elmenekül előle, de Svent leüti és elhurcolja.

Váltás – Stan és Shannon

A mólónál

Stan: Töltsd fel a kapcsolódoboznál az elemet, és indulj előre. A következő jelenetben Stan és Shannon között szorosabbra fűződik a kapcsolat. A pillanatnyi idillt az érkező két lény szakítja félbe. Ha elintézted őket, haladj át a temetőn, és lődd le az újabb három lényt. Ne feledkezz meg a szérumokról sem. Menj fel a verandán és nyisd ki a zárat az álkulccsal. Ez nem lesz olyan nehéz. Az első hármat hozd fel kb. egy szintre, majd a 4-est is teljesen fel. Ezután kissé felfelé nyúlva jön az 5-6-os, ezeket húzd le, és már átnyúlhatsz a 7-esen is. Nyiss be. Balra a nagyszobában törd be a beugrót, ahol fent látsz egy nagy keresztet, de nem éred el. Vedd el az asztalról az energiaitalt. Az összes ajtó zárva, de van egy fekete aurás is.

Shannon: Lélegezd be a fekete aurát a szokott módon, majd nyiss be a felszabadult ajtón. A következő jelenetben újra összefut a csapat megmaradt része. Eközben Sven ordítása és a láncfűrész hangja hallatszik…

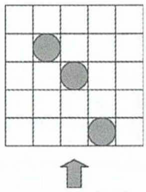
Stan: A nyilas láda melletti szekrénynél emeld fel Shannont és vedd el a kis kulcsot a szekrény tetejéről (Small key). Tedd el a kanapén heverő feljegyzést, majd beszélj a professzorral, aki megnöveli az akkumulátor és a szérumtároló kapacitását. Balra egy ajtót látsz, ami levezet a pincébe (de még ne menj le). Előtte azonban még nézz szét. Vedd fel a három jegyzetet a padlóról (Written note), egy elsősegélycsomagot a polc mellől, egyet a törhető ládából, valamint jobbról a Flashbang gránátot.

Shannon: Menj be a jobbra lévő ajtón, a lépcső előtt. Bent hátul egy törhető láda lesz, amiben Flare gun lőszert találsz. A polcon beljebb egy kis kulcsot vehetsz fel (Small key), így megvan a három. Itt átjutsz oda, ahol Sven és Amy bejött. Térj vissza az aulába, és nyisd fel a ládát, amiben a Flare Gun fegyvert találod. Válts át Corey-ra.

Corey: Menj ki ott, ahol Shannon és Stan bejött az aulába. Mássz fel a betört kandalló beugrójában és vedd fel a keresztet (Cross). Itt az ablak előtt egy kis kulcsot is találsz (Small key). Térj vissza a gyülekezőhelyre, és válts át Stanre és Amyre.

Stan: Menj fel a lépcsőn és nyisd ki az álkulccsal a jobbra lévő ajtót a szokott módon. Ha bejutottál, balra törd be az üveges ajtót, és lépj be a gyerekszobába. Balra egy fehér szekrény, nyisd ki. Egy újabb keresztet találsz (Cross), az ágy másik oldalán pedig egy feljegyzést (2. Written note). Menj ki. A jobbra lévő ajtó a fürdőszobába nyílik, ahol egy elsősegélycsomagot vehetsz fel. Emellett egy fénykép.

Amy: Nézd meg a fényképet. Egy kisgyerek látható rajta, a háttérben oszlopokon lévő keresztekkel. A többi ajtó mind zárva. Térj vissza a lépcső tetejére. Balra indulva Flashbang gránátot találsz. Ezután menj le a pincébe, és ments a virágnál. Itt láthatod a fényképen szereplő oszlopokat. Tedd a két hiányzó keresztet az oszlopokba (a harmadikban benne van). Lépj jobbra a kapcsolópanelhez és kezeld a kampókat. Az X gombbal leereszteheted, a Bal analóggal mozgathatod a síneken a kampót. Nézd meg az eszköztárban a képet a fiúval, hogy hogyan álltak az oszlopok. Eszerint kell átemelned a kampóval az oszlopokat. De vigyázat, csalós, mert a fotó az ellenkező irányból lett fényképezve. A körrel jelölt helyekre rakd le az oszlopokat:



Shannon szemszögéből nézve

Az oszlopok helyükre emelése után kinyílik a túlsó ajtó. Ezután láthatod Sven irtózatos halálát. A Rém nem kegyelmez neki. Felnyársalja egy kampóra a haldokló fiút, majd köddé válik.

Váltás – Stan és Shannon

A bányaalagúton át régi suliba

Stan: Két lény támad meg rögtön. Elintézésük után gyűjtsd be a szérumokat, majd elöl a falon feltöltheted az elemet. Előre haladva, jobbra egy ajtónyitó tekerőkart találsz (Door wheel). A beomlásnál a két törhető láda egyikében egy energiaitalt vehetsz fel. Törd be jobbra a deszkákat, majd haladj tovább arra. Törd be a keresztbe álló léceket is, és küzdd le az éppen arra tévedő lényt. A szérum után vedd fel a beomlásnál talált Shotgun lőszert is. Zúzd be a balra lévő deszkákat, és menj a vasajtóhoz. Tedd rá a tekerőkart (Door wheel), és nyisd ki az ajtót.

A következőkben két lény támad, leküzdésük és a szérum után törd be az újabb deszkát balra. Jobbra két törhető láda van, az egyikben energiaital. Itt két kart látsz, amit húzz le az X gombbal, mire oldalt a nyílásból egy elsősegélycsomagot vehetsz fel. Az itt talált ajtó zárva, és balra omlásveszély fenyeget. Menj vissza oda, ahol bejöttél, és most jobbra indulj a plafonon lévő kúszónövény felé. Ott a törhető ládából Flashball lőszert vehetsz fel. Térj vissza a balra lévő omlásveszélyhez, és üsd ki az egyik ütőddel az elülső gerendát. Erre az beomlik, és fel tudsz menni rajta.

Visszajutottál a régi Leafmore suliba, a professzor irodájába, ahol rögtön egy lidérc támad meg. Utána menj a mosdóba, és mássz fel balra, hátul. Ott kapaszkodj át a szellőzőnyíláson. A túloldalon menthetsz a virágnál. Ebben a mosdóban egy energiaitalt is találsz. Lépj ki az ajtón. A folyosóra jutsz, ahol szemben a hordón Shotgun lőszert vehetsz fel. Törd be az itt lévő üveges ajtót, és nyiss be. A terem végén Flashball lőszert találsz, valamint a fali kábeldoboznál feltöltheted az elemet. Menj ki előre a folyosón, és a nagy előtérben küzdj meg a három támadó lénnyel. Szedd fel a szérumokat, valamint az energiaitalt. Ez utóbbi mellett a törhető ládából 9mm-es lőszerhez jutsz. Mássz fel itt, majd kapaszkodj fel a rom legtetejére. Itt egy folyosóra jutsz. Mindhárom ajtó zárva, ezért a végén balra törd szét a deszkákat, hogy ott leugorhass (Shannon automatikusan jön utánad). Távozz a dupla ajtón.

A bejátszásban Amy állapota rosszabbra fordul, majd újra találkozik a megfogyatkozott csapat. Beszélj a proffal, aki megint megnövelte az elem kapacitását. Jobbra az udvaron menthetsz az oszlopon lévő virágnál. Ezután válts karaktert: Stant és Corey-t vidd.

A mentéshez közel eső kapu egy lakattal van lezárva. Biztosan lesz a közelben valami, amivel levágható. A másik, dupla ajtó zárva. Haladj körbe az árkádokban. A következő bejárat egy lépcső aljára nyílik, törd be a deszkákat, hogy beljebb léphess. A padlón egy kis kulcsot találsz (Small key). Azonban a lépcső beomlott, nem jutsz fel. Itt egy kábeldoboz is lesz, amin töltheted az elemet. Menj tovább, és a kapun át kijutsz egy másik udvarba. Itt egy óriás póklénnyel, valamint kicsinyeivel kerülsz szembe. A szokásos módon intézd el, és igyekezz elkerülni őket. Ha elkapnak, rázd le őket az X gombbal, és óvd társadat is. Ha végeztél velük, gyűjtsd be a szérumot, a kis kulcsot (Small key) jobbról az elkerített részről, valamint az energiaitalt a lépcsőről. Jobbra elöl a másik kordonnál 9mm-es lőszer, az ablakpárkányon pedig egy Flashbang gránát lesz.

Az itt lévő bejárat, a hall ajtaja nem nyílik, mert beomlott az épület. Törd szét balra a deszkákat a kerítésen és menj át. Balra a bontó munkagép mellett Flashball lőszert találsz. Használd a bontó munkagépet . Először nyújtsd ki előre a darukart a Jobb analóggal, döntsd le a Bal analóggal amíg lehet, majd emeld fel a súlyt az X gombbal (Hook). Ha ez megvan, lendítsd be a súlyt (Bal analóggal) balra az ablak és a fal betöréséhez. Lépj be a betört falon át a suli könyvtárába, ahol két szörnnyel kell megküzdened. A szérum begyűjtése után balra menj fel a lépcsőn.

Corey: Ugorj fel és menj jobbra a peremen. A sarokban lévő ajtó zárva. Kapaszkodj az itt lévő peremre és ugorj át oldalra (Jump sideways). Kapaszkodj fel, és ott találsz egy energiaitalt. Jobbra a fordulóban megleled a vágószerszámot (Cutting pliers). Ha ez megvan, juss vissza le, és távozz a betört falon. Térj vissza az udvaron és a kapun át a lelakatolt kapuhoz. Vágd le a vágószerszámmal a lakatot, majd lépj át a kapun.

A virágok mintha vezetnének az ösvényen, kövesd ezeket. Jobbra a nagy lécek és a munkagép közt egy elsősegélycsomagra bukkansz. Itt egy zárt dupla ajtó, vele szemben balra egy emelőszerkezet. Az ösvény végén Flashbang gránátot vehetsz fel. Menj az emelőszerkezethez és tekerd az X gombbal (Turn) folyamatosan az óramutató járásával megegyezően (társad a másik karnál automatikusan besegít). A feljutást követően a tetőtérben az ajtó mellett egy kis kulcsot vehetsz fel (Small key). Nyiss be az ajtón. Egy újság hever a földön (Leafmore Newspaper), vedd fel. Menj be a nyitott átjárón balra, és verd le a támadó lényt, majd vedd fel a szérumot. A szekrény mellett egy energiaitalra lelsz, valamint menthetsz a fali virágnál.

Ezután ugorj le, és küzdd le a két lidércet. Egy nagy kráter van a teremben, de nem lehet rajta leereszkedni. A terem sarkában jobbra törd be az üvegszekrényt, és vedd el belőle a dinamitot. Robbantsd be ezzel a sérült falat balról, és lépj ki a folyosóra. Harcolj a három lénnyel, vedd fel utánuk a szérumot, és törd össze a ládát némi Shotgun lőszerért.

Stan: Haladj tovább a folyosón és balra, a szekrénysornál használd az álkulcsot az egyik kinyitásához. Ez már kicsit trükkösebb nyitás lesz. Egy Flashbang gránátért izzadtál ennyit a zárral. A folyosón álló markológép tankja üres, ezért előbb üzemanyagot kell szerezned a működtetéséhez. A markoló kanalában egy bontósúly pihen. Továbbhaladva a folyosó végén a törhető ládából Crossbow nyíllőszert szerezhetsz. A dupla ajtó mellett egy fekete aurás ajtó is van, ehhez persze majd Shannon kell. Menj ki a dupla ajtón az udvari gyülekezőhelyre, és ott válts át Shannonra. Stan menjen vele.

Shannon: Menj be és tüntesd el a fekete aurát az ajtóról. Törd be az üveget az ajtón és lépj be. Az asztalon Shotgun lőszer. Tedd be a három kis kulcsot (Small key) az itt álló nyilas ládába,amiből egy erős fényű reflektort vehetsz ki (Uber Flashlight). Jobbra vágd le a szekrényről a lakatot a nálad levő vágószerszámmal (Cutting pliers). Itt találod meg az üzemanyagot a markolóhoz (Jerrycan full of gasoline). Menj a markolóhoz és töltsd bele. Használd a gépet. Az 1. kart (Articulated arm 1) a Bal analóggal mozgathatod, a 2. kart (Articulated arm 2) a Jobb analóggal. Emeld ki a karok segítségével a nyitott falperemen át a bontógolyót, ami az udvarra pottyan ki. Térj vissza gyülekezőhelyre és válts át Corey-ra. Megint Stan menjen vele.

Corey: Menj át a lakattól megszabadított kapun a hátsó udvarba. Rögtön a kapunál Flare gun lőszert találsz. Haladj tovább, és most használhatod az itteni munkagépet is (ami mellett az elsősegélycsomagot találtad korábban). Kezeld a gépet ugyanúgy, mint az előző bontógépet. Vedd fel vele a bontógolyót, és törd be a falat jobbról. Lépj be a nyíláson, és ereszkedj le a beomlott részen. Odalent egy levelet találsz (Jedidah

letter), valamint egy elsősegélycsomagot. Mássz fel a falra a sarokban és húzd fel Stant is. Feltétlen ments a fali virágnál, valamint vedd fel a Shotgun lőszert.

Stan: Nyisd ki az álkulccsal az ajtót. Szokatlanul könnyű a többihez képest, nem véletlenül.

Boss harc – A Rém és a rég elfeledett Friedmann professzor (aki növénnyé alakult át)

Felbukkan a Rém, valamint a valaha volt Friedmann professzor – aki az Obscure első részében volt a főellenség – és most kart karba öltve támadnak. Az azóta vegetáló életformát élő professzorban már nem lehet felismerni az embert, ugyanis ő az a hatalmas fa, amelyből a virágok és a spórák származnak. A spórák széttérjedésével fertőzte a környékbelieket, miközben ő maga szunnyadva várta az újjáéledésre alkalmas pillanatot.

Az őrült láncfűrészes Rém minden áron ketté akar hasítani, miközben Friedman a csápjaival csapkod. A következőképp harcolj:

1. Kerüld el a csápokat és a Rémet, de igyekezz teljesen teletölteni az elemet a balról lévő kábeldoboznál (ez a reflektorhoz kell, ha már kifogytál a lőszerből). Társad eközben megpróbál fedezni.

2. Lődd addig a láncfűrészest – és ne engedd közel magadhoz – míg vissza nem menekül a fa védelmező karjaiba.

3. Ekkor sebezhető maga a fa, vagyis Friedmann. Lődd fegyverrel /vagy világítsd meg az Uberlight reflektorral az egyik kiszemelt csápját addig, míg az a csáp kábultan le nem zuhan a földre. (Ha a reflektort használod ellene, fókuszáld a fényt – ez egy hatalmas villanás lesz, és azzal ki is fogy az elem.)

4. Amint a földre került a csáp, szaladj oda és vágd le a láncfűrésszel (az X gomb gyors nyomkodásával). Ezután újra előjön a Rém.

Ezt a négy lépést ismételd addig, míg Friedmannek van csápja (összesen 3 csápja van).

Vége?

A Friedmann fa kiirtása után lehull az összes virág, és véget ér a borzalom...

De te csak nézd végig a „Credits"-et, ami után bejátszás következik. Amy állapota drasztikusan leromlott. Növekszik valami a hasában. Mentőbe rakják, hogy elszállítsák. A diákoknak leesik a tantusz. A prof átvert! Mindvégig tudott a kísérlet-sorozatról, a Leafmore suliról, a Fallcreek-i esetekről, Friedmannról, a Rémről; egyszóval mindenről! Sőt oszlopos tagja volt ennek a földalatti szerveződésnek.

A prof foglyul ejti Stant és Shannont, és mentőkocsikban elindulnak Amy felpüffedt testével a főhadiszállására. A mentőkocsik egyike azonban karambolozik. Stan és Shannon ülnek benne, de túlélik a balesetet.

Váltás – Stan és Shannon

A roncsból való kiszállás után ments a fali virágnál. Corey hív rádión, miszerint sikerült követnie az Amyt szállító mentőt. Eközben észreveheted, hogy egy medál került hozzád, viszont minden más lőszert, fegyvert elvettek. Haladj előre, és az alagútból kijutva két lény támad meg. Most ne törődj semmilyen ellenféllel, csak menekülj előlük. Fuss fel az ösvényen jobbra, és kijutsz az udvarban álló másik mentőautóhoz. Amy már nincs benne. A kocsinál egy energiaitalt és egy elsősegélycsomagot vehetsz fel.

A hátsó kapu zárva, menj be elöl a dupla ajtón. A belépést követően a prof hangja hallatszik. Ezek szerint a Lincoln Stadionnál várja a helikoptert, amivel elmenekülhet, és magával viszi a lényt (ami Amyből kelt ki).

A hallban csak a jobbra lévő ajtó nyílik (az emeleti ajtó is zárva). Lépj be, és rögtön el kell kerülnöd a támadó óriást. Csak fuss el mellette, át a következő helyiségbe, majd be az ajtón, ahol Corey hangja hallatszik. Balra a mosogató mellett virágmaradványok és virágpor.

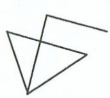
Stan: Nyisd ki álkulccsal a mosogatónál lévő ajtót. Belépve egy óriás póklény, valamint sok kicsinye támad. Ne törődj velük, csak menekülj. Az összes ajtó zárva, tehát gyorsan mássz fel balra a letakart bútoron át a felső szintre. Ott a reflektor, de sajnos használhatatlan, mert nincs elég fényereje. Menj ki az ajtón, át a kishídon, le a kőépület belső udvarába. Vedd fel a hulla mellett talált ütőt és a Flare gun fegyvert, valamint a második medált. Itt található a kőfaragásos ajtó, amit korábban láttál.

Illeszd be az első medált az ajtó bal mélyedésébe, amit most találtál, a jobb mélyedésbe. Ezután forgasd a medált, valamint a kört a megfelelő irányokba, hogy kijöjjön a megfelelő jel-állás. (Azt is vedd figyelembe, hogy a kör külsejénél a balra mutató nyílon szereplő görög betű 90 fokkal elfordítva látható. Ez a nyílon lévő karakter az első a sorban, az utána lévő kettő a körön van. A medálok vonalainak pedig illeszkedniük kell a körön lévő vonalakhoz) Így állítsd be a jeleket:

Bal oldal (Gamma, Théta, Delta)
(Nyílon és a körsávon): Γ Θ Δ
Medál:



Jobb oldal (Delta, Théta, Gamma)
(Nyílon és a körsávon): Δ Θ Γ
Medál:



Ha mindkettőt beállítottad, az ajtó megnyílik, nyiss be.

Shannon: Tüntesd el a fekete aurát az átjáróról, és haladj tovább. Ezután két lénnyel kell megküzdened, de a szérumot az injekciós tű hiányában nem tudod felvenni. Egy kis kulcsot (Small key) találsz jobbra a sarokban, elöl pedig egy szimbólumos korongot vehetsz fel (Disk with symbol).

Menj be a dupla ajtón, és egy tágas terembe jutsz. Itt menthetsz a fali virágnál. A kilenc oszlopból hét darabon digitális számkijelző látható, egy oszlopnak csak egy része van meg, valamint egyen nincs szám. A terem túlsó, jobb sarkában egy kis kulcsot vehetsz fel, balról pedig, az ajtó mellett három díszes korong látható a falon. A teremből két lépcső vezet felfelé. Ahol beléptél, ahhoz képest a túlsó lépcső mellett van egy ajtó, menj be. Balról két régi feljegyzést vehetsz fel (Old report from the Brotherhood). Ebben a teremben rengeteg egyéb latin leírás található, amely mind a Testvériség tevékenységével kapcsolatos tudományokat boncolgatja. A kitömött lények mind a titkos kísérletek megmaradt bizonyítékai. (Az elülső üvegszekrényben utalásokat láthatsz az 1. részben történtekre.) Törd be a hátsó üvegszekrényt, és vedd el belőle a második korongot (Disk with symbol). Egy nyilas ládát is látsz a helyiségben, valamint egy elsősegélycsomagot a sarokban. Amint felvetted, két pókot és két közepes lényt kell leküzdened.

Térj vissza a főterembe, majd menj fel a lépcsők egyikén (mindkettő az erkélyre vezet). Az egyik lépcsőn egy kis kulcs lesz (Small key), ezért menj vissza és nyisd ki a nyilas ládát.

Ezután térj vissza az erkélyre. Odafent három forgatható rudat találsz, és innen rálátsz a terem padlójára. Helyezd a két rúdra a két hiányzó korongot, a harmadik ott lesz (Delta, Théta, Gamma). Pörgesd meg mindhárom korongot, és a padlón rövid időre felvillan a görög betűjelük. Mindhárom szimbólum a padlón négy oszlopot érint. A korong pörgetésekor azonban egy piros jel látszik a sebesen forgó korongon, amely az aktuálisan felvillanó görög betű egy pontját jelöli. Ez a pont az egyik oszlop a négy közül. Tehát sorban egyszer-egyszer pörgesd meg mind a három korongot.

- A Delta (Δ) a felső csúcsán,
- A Théta (Θ) a vízszintes belső vonalának bal végén,
- A Gamma (Γ) pedig a töréspontjánál, azaz jobbra fent van megjelölve a piros ponttal.

A piros pontok helyei mindig ugyanazok. Viszont a pörgetések által folyamatosan változnak az oszlopokon lévő számok, tehát ezek véletlenszerűen fognak kijönni (főként, ha többször pörgetsz). Menj le és jegyezd meg az aktuális pörgetés számait a jelölt oszlopokon (eközben Corey hív rádión). Menj a fali díszhez és tekerd ki a megfelelő kódszámot a három korongon. Erre az ajtó megnyílik.

Egy régi könyvtárba érsz. Egy energiaitalt találsz balra, középen a padlóban pedig a Herbert és Leonard Friedmann érdemeinek szánt emléktáblát. (Herbert és Leonard az 1. részben szerepeltek – Friedmann professzor és ikertestvére). Hátul középen egy könyv is lesz, amiben az áldozatokról és szertartásokról is írnak. Törd szét a székeket és lépj ki a jobbra lévő ajtón. Kint az ösvényen előre haladva egy táskát találsz – ebből végre előkerül az összes elkobzott fegyver és lőszer!

Haladj végig az ösvényen, majd lépj be a végén lévő vasajtón. Egy stadion parkolójába érsz. Még ne menj be! Érezhető a levegőben, hogy most történni fog valami. Oszd ki a fegyvereket a szereplők közt


KONZOL DOKTOR
JÁTÉK KONZOLOK SZAKÜZLETE ÉS SZERVIZE
SZERVIZ ▪ ÚJ ÉS HASZNÁLT KONZOLOK ▪ JÁTÉK CSERE
KIEGÉSZÍTŐK ▪ TARTOZÉKOK ▪ ADÁS-VÉTEL
Megrendeléseket postai úton is teljesítünk.
PlayStation PSP PlayStation 2 NINTENDO GAMECUBE Nintendo XBOX
XBOX360 PLAYSTATION 3 Wii SEGA
1042 Bp., Virág u. 33/b • Tel.: 06 1 222-0478; 06 20 205-5149
E-mail: info@konzol-doktor.hu • www.konzol-doktor.hu • Nyitva: hétfőtől-péntekig 9-17 óráig


GAME CITY
VÉTEL - ELADÁS
JÁTÉKBESZÁMÍTÁS
PSII,PSIII,PSP
WII,X-BOX 360
www.gamecityonline.hu
info@gamecityonline.hu
NYITVA:
H-P 10-16h-ig
DECEMBERBEN HÉTVÉGÉN IS NYITVA VAGYUNK!
CÍM: BP. XIII. KER. GÖMB U. 34. T: 06 309 - 424 - 650

(Stannél ajánlott a Shotgun, Shannonál legyen az összes többi). Ezután kissé távolabb, jobbra ments a virágnál, majd lépj be a stadionba.

Kenny újból előkerült, és nem elég neki, hogy sorban kikészített mindenkit, most Corey-t akarja elintézni. Corey azonban – főképp, mert élete Mei nélkül mit sem ér – fejbe lövi magát. Stan és Shannon ekkor érkezik meg a stadionba. Már nem akadályozhatják meg a tragédiát, viszont újra szembe kell nézniük Kennyvel.

Boss harc – Kenny harmadszor

Stan az ajánlott karakter. Ha előzőleg elosztottad köztük a fegyvereket, nem lehet gond. Shannon igyekszik megvédeni magát, és téged is fedez alkalomadtán. Négy kapcsolót kell aktiválnod a területen, de nem mind szabad. Ezek a stadion négy egymástól távoli pontján vannak. Mindig légy mozgásban, hogy elkerüld a fekete aurát, valamint folyamatosan figyeld és töltsd a saját és társad életét. A harc menete:

1. Lődd Kennyt (Shotgunnal ajánlott), míg le nem kókad valamelyik sarokban. Ekkor szaladj a szabadon lévő kapcsolókarhoz, és a szokott módon húzd le (X gomb), Shannon is segít. Ekkor láthatod, hogy a fenti vasszerkezet megbillen egy kissé.

2. Kenny újra felélénkül, kerüld a támadásait és lődd. Ha kifulladt, ismételd meg az előbbi műveletet, csak a másik kapcsolónál. A vasszerkezet még lejjebb billen.

3. A harmadik körben válts át Shannonra, és szívd el a fekete aurát a soron lévő harmadik kapcsolóról. Közben Stan fedez. Nem lesz idő lehúzni.

4. Válts vissza Stanre, és ismételd meg az első lépést, hogy a harmadik kapcsolóval is billenthess a vasszerkezeten.

5. A negyedik kapcsoló nem lesz könnyű, ugyanis fémajtó mögé van zárva. Stan álkulcsával nyisd ki a zárat. Közben Shannon fedez. Nem biztos, hogy elsőre sikerül, ezért menekülj Kenny elől, ha megint magához tér. Üsd ki újra, hogy folytathasd a zárnyitást. Ha sikerült (végre!), akkor valószínűleg Kenny újra magához tér. Üsd ki megint és húzd le ezt a kapcsolót is.

Kennyre rázuhan a hatalmas vastömeg és ő (vajon végleg?) szétzúzódik a súly alatt. Most már lazíthatsz.

Epilógus

A professzor helikopteren menekül az értékes „mintával" a fedélzeten. Kenny még utolsó hörgéseiben olyasvalamit mond Shannonnak, hogy vigyázzon az ő kis utódára... Ekkor felrobban a helikopter, és a spórák szerteszét szóródnak a levegőben. Nincs idő romantikázni, jöhet a harmadik rész!

A játékleírást készítette:
Váradi Andrea

© 2007 Kiadja a RADIANT BT
Postacím: 6701 Szeged, Pf. 1232
Az anyagot összeállította:
Radics Antal
Tördelőszerkesztő: Savanya Zsolt
Lektorálás: Kopasz Mónika
Nyomdai munkálatok:
Tisza Press Nyomda
Felelős vezető: Tiszai Gábor
Terjeszti a LAPKER RT.

Várható következő megjelenés:
2008. április 15.


KONZOLOK SZERVIZE
ADÁS - VÉTEL
SZERVIZ
HÍVJ!
06 20 542 6132
Bp.VI. Hunyadi tér 12.
Nyitva: H - P: 10 -17 - ig.
Tel: 413 - 0429, Fax: 413 - 0430
E-mail: info@konzolokszervize.hu